

OUR OPINIONS!

平成8年10月1日発行第3巻第7号通巻第14号

隔月刊

# ゲーム批評

ゲーム批評

1996

OCT

特集

どうまで出来る!?

NINTENDO 64 / デザインするゲームたち

Vol. 11

# NINTENDO 64

# どうまで出来る!?

任天堂はもう一度覇権を握るのか  
N64ソフト開発者の語る可能性  
N64発売の意味するもの

特集 ソフト批評スペシャル

Kinoko  
MEG

1996  
Vol. 11  
OCTOBER



ゲーム批評をたくさん置いてくれる、

# 「なかなかやる書店」

一部の地域の方から「非常に入手しにくい」というご批判を頂いている「ゲーム批評」ですが、ここへ行けば絶対（多分、あとバックナンバーも）あるという書店さんは以下の通りです（売切れの時は堂々と注文しましょう！）。

<北海道>.....  
札幌市 ビブロス北光店（北37条東8-1-5）  
ダイヤ書房本店（東区北25条東8-2）  
BOOKSいずみ厚別南店  
函館市 オレンジポート函館店（函館駅そば／若松町26-7）  
<青森県>.....  
青森市 岡田書店（青森市新町1-8-6）  
ドキドキ冒険島 青森店（サンロード青森よこ／  
浦町奥野351-1）  
<岩手県>.....  
盛岡市 さわや書店MOMO（盛岡駅より徒歩15分／大通2-2-14）  
<宮城県>.....  
仙台市 本のゴリラハウス勾当台店（青葉消防署斜め向かい／  
青葉区木町通2-6-53）  
本のゴリラハウス花京院店（国道45号線沿い／青葉区  
花京院2-2-68）  
高山書店ほとんどびあ泉店（国道4号線沿い、  
免許センターそば／泉区市名坂字御釜田108-1）  
<秋田県>.....  
秋田市 ブックスコロナ（横山金足線沿い桜大橋そば）  
ブックシティピア 追分店（国道7号線沿い／下新城  
中野字琵琶沼290-1）  
<福島県>.....  
郡山市 見聞録（軍用道路沿い）  
<群馬県>.....  
太田市 アルファスポット飯塚店（太田公園より国道407へ  
向かって徒歩2分／飯塚町1080-3）  
<茨城県>.....  
水戸市 ツルヤブックセンター（石丸電気の上／南町2-4-43）  
<埼玉県>.....  
川越市 黒田書店川越店（川越駅東口丸井前）  
上福岡市 黒田書店上福岡店（東武東上線新上福岡駅前）  
大宮市 アニメイト大宮店（そごう大宮店近く）  
坂戸市 Kブックス（東武東上線坂戸駅南口から1分／南町4-10）  
熊谷市 文教堂書店 熊谷店（熊谷駅西商店街沿い／筑波2-66）  
<千葉県>.....  
浦安市 アークやなぎ通り店（やなぎ通り・神明裏停留所そば）  
柏市 新星堂カルチェ5柏店（JR柏駅東口二番街アーケードの中）  
千葉県 コミックトレイン（JR西千葉駅・千葉大学南門前）  
<東京都>.....  
秋葉原 明正堂書店（秋葉原デパート3階）  
書泉ブックタワー7階（昭和通り沿い）  
メッセサンオー（中央通り沿い）  
ラオックスコンピュータゲーム館1階（中央通り沿い）  
T-ZONE（中央通り沿い）  
浅草橋 浅草橋明正堂書店（JR浅草橋駅東口すぐ隣）  
池袋 三省堂書店パルコ池袋店（池袋パルコ5階）  
コミックバンク（池袋ギョーゴ裏手）  
BOOKSファントム（池袋駅東口明治通り沿を左に行き、  
六ツ又交差点を交番に沿って左折しすぐ）  
竹島書店（西武池袋線江古田駅前）  
博文堂書店大山駅（東武東上線大山駅北口出て左側すぐ）  
ブックセンター荻窪（荻窪駅北口交番向かい）  
蒲田 栄松堂書店（JR蒲田駅西口前）  
吉祥寺 BOOKSルーエ（JR吉祥寺駅北サンロード内）  
五反田 あおい書店五反田店（五反田1-18五反田NTビル）  
新大久保 一伸堂書店（JR新大久保駅そば）  
新宿 紀伊國屋書店本店1階ゲームコーナー  
京王ブックスプロムナード店（京王百貨店7階書籍売場）  
青山ブックセンター（新宿ルミネ1・5階）  
江崎書店新大久保駅前店（新大久保駅そば）  
神保町 書泉ブックマート2階  
コミック高岡（靖国通り沿い）  
高田馬場 新宿書店（早稲田口出て左 パチンコ屋3F）  
杉並区 BOOK SHOP書楽（阿佐ヶ谷駅南口前）  
文京区 あおい書店春日店（白山通り沿い／三田線春日駅A2出口  
より徒歩1分）  
八王子 まんが王八王子店（ヨドバシカメラ前）  
羽田 山下書店（羽田空港内）  
品川 明屋書店（西五反田1-3-8）  
調布市 パソコン&ファミコンソフトリサイクルショップ  
TOMAS（天神通り沿い／布田1-3-1）  
書原つつじヶ丘店（OGビル2F東つつじヶ丘1-2-4）  
東久留米市 黒目書房メディア館（西武池袋線東久留米駅西口すぐ）  
町田市 BOOKS BANBAN（町田街道バス停木曾住宅そば）  
久美堂東急ハンス店（東急ハンス町田店前）  
<神奈川県>.....  
横浜市 有隣堂（横浜駅西口ダイヤモンド地下街）  
錦松堂書店（JR大田駅より大田通り  
第二商店街セブンイレブン大田店近く）  
まんがの森 横浜西口店（横浜駅西口東急ハンスの裏）  
栄松堂シャル店（西区南幸1-1-1シャル5階）  
セキカワ書店Vol.1（相鉄天王町駅下車5分／保土ヶ谷  
区天王町2-42-13）  
セキカワ書店Vol.2（東横線東白楽駅下車5分／神奈川  
区斉藤分町55-7）  
相模原市 Books A（陽光台6-8-16）

藤沢市 文教堂善行店（国道467号沿い）  
川崎市 みどり書房（新城北口はってん会通り／  
中原区上新城2-8-21）  
<山梨県>.....  
甲府市 リプロ甲府店（甲府西武店内6階）  
<新潟県>.....  
上越市 Mr.Books五智店（国道8号沿い）  
新潟市 万松堂（古町通り6番町）  
<石川県>.....  
野々市 ブック宮丸金沢南店（野々市ジャスコそば／八日市1丁目）  
<福井県>.....  
福井市 じっぶじっぶ（福井市立図書館前）  
<岐阜県>.....  
岐阜市 自由書房鷺山店（岐阜メモリアルセンター）  
<愛知県>.....  
一宮市 カルコスコミックセンター（牛野通り3丁目交差点角）  
名古屋市 ヴィレッジ・ヴァンガード生活創庫店  
（名古屋駅新幹線側生活創庫6階）  
三洋堂書店上前津店（中区大須3-10-16）  
コミックワールドニ昌店（中区栄3-27-7）  
西尾市 精文館書店西尾店（西尾市花の木町4-55）  
西春日井郡 シビコ精文館書店（康生通西2-20-2シビコ4階）  
豊橋市 武藤書店S・C店（西枇杷ショピングセンター内）  
精文館書店本店（豊橋広小路通り沿い）  
あおい岩田店（岡崎信用金庫前／西岩田1-4-7）  
しんせつ書房（カーマホームセンター真正面）  
知多市 .....  
<三重県>.....  
四日市市 文教堂書店四日市店（AMスクエア5F）  
<滋賀県>.....  
草津市 村岡光文堂矢倉店（矢倉2-7-18）  
<京都府>.....  
京都市 ブックストア談（四条通り）  
駱々堂コミックランド（京都朝日会館2階／中京区河原町  
通三条上ル 恵比寿町427）  
丸山書店衣笠店（北野白梅町上ってすぐ）  
<大阪府>.....  
阿倍野区 福屋書店あべのベルタ店（あべのベルタ地下2階）  
京橋 駱々堂書店VERSION99（京阪モール北館4階）  
日本橋 J & Pテクノランド1階（堺筋線恵美須町すぐ）  
中央区 旭屋書店なんばCITY店（なんばCITY南館地下2階）  
大阪市 ソフマップ7号店1階（浪速区日本橋3-6-18）  
プランタン博文堂書店（千日前通りプランタン内）  
ナンバブックセンター（中央区難波3-7-20）  
紀伊國屋書店阪急32番街店（阪急グランドビル30F／  
角田町8-47）  
甲川正文堂（池田駅前／堺町3-3）  
池田市 .....  
<兵庫県>.....  
伊丹市 ブック・ランドサンクス（尼宝線中野交差点そば）  
川西市 グリーンブックス（能勢電鉄平野駅から徒歩1分）  
西村書店（川西市役所より東へ500m）  
姫路市 黒田書店（姫路市本町商店街大手町第一ビル1階）  
三木市 コスモ三木店（三木郵便局前）  
尼崎市 ダイハン書房園田店（阪急園田駅南口すぐ）  
神戸市 ジュンク堂書店 漫画倶楽部三宮店  
（三宮センタープラザ西館2F）  
駱々堂神戸三宮店（JR・阪急三宮駅前三宮センター  
プラザ東館3F／中央区三宮町1-9-1）  
日東館書林垂水店（JR山陽垂水駅下たるせん内）  
<広島県>.....  
広島市 中央書店紙屋町店（広島県民文化センター前／中区  
紙屋町2-2-26）  
中央書店サンモール店コミコミスタジオ（サンモール  
4F／中区紙屋町2-4-15）  
ダイイチ COM CITY（広島市民文化センター  
斜め横／中区紙屋町2-2-21）  
そごうBook館フタバ図書紙屋町店（中区紙屋町2-2-34）  
<岡山県>.....  
岡山市 ブックス飛行船 北方店（中国銀行法界院支店横／  
大和町2-726-1）  
<島根県>.....  
出雲市 武田書店浜山通り店（渡橋町782）  
<和歌山県>.....  
和歌山市 いけだ書店和歌山店（パームシティ和歌山2階／中野31-1）  
<香川県>.....  
高松市 ザ・シティ高松店（高松SATY 3F／福岡町3-8-5）  
<愛媛県>.....  
北条市 北条ブックセンター（辻字新開1170-3）  
<福岡県>.....  
飯塚市 BOOKリード（柏の森56-1／国道201沿い）  
福岡市 福家書店（天神コア地下2階／中央区天神1-11-11）  
黒木書店（福岡大学すぐそば／城南区七隈8-12-18）  
安徳書店六ツ門店（ダイエー六ツ門店ななめ前）  
久留米市 .....  
<大分県>.....  
大分市 ブックス豊後（JR敷戸駅ななめ前・大分大学そば／  
鷺野1012-1）  
<宮崎県>.....  
延岡市 銀河書店（平原町5-1497-10）

## 書店の皆様へ

ゲーム批評を置いていただける書店がありましたら掲載させていただきます。お手数ですが《書店名、県名、住所、電話番号、お店の目印になるもの、ゲーム批評の取り扱い部数》を明記されたFAXを頂ければ幸いです。（担当・高橋）



## 1 特集 1

最新ハードは大丈夫か

# どこまで出来る!? NINTENDO64 6

2	任天堂はもう一度覇権を握れるのか	8
3	N64ソフト開発者の誇る可能性	10
4	任天堂取締役 今西紘史氏インタビュー	12
5	流通が抱いた幻想と真実	20
6	新世代機の中のN64	22
7	N64を遊んで僕はこう思いました	26
8	「最強羽生将棋」は本当に強いのか	28
9	「ウェーブレース64」カセットに秘められた海の真実	29
10	寺田克也のスーダラゲームヒヒョー	30
11	N64 発売が意味するもの	32

## 12 特集 2

# デザインするゲームたち 54

13	ゲームシステム方法論	56
14	キャラクターデザインの作り方	60
15	わくわく7 制作者インタビュー	63
16	特別対談 金子一馬×小林智美	64
17	デザインエトセトラ	70
18	ZUNTATAインタビュー	72
19	ハードデザイン無責任対談	76
20	デザインの中には思想がある	79

## 21 特集 3

# ソフト批評スペシャル 85

22	トワイライトシンドローム～究明編	86
23	トワイライトシンドローム～究明編	88
24	NIGHTS A-LIFE スペシャル	90
25	落ち物パズルマンガ批評	94
26	ポポロクロイス物語	98
27	TOBAL No.1	100
28	NOEL～ノエル	102
29	ときめきメモリアルSS版	104
30	ワールドスタジアムEX	105
31	OverBlood	106
32	刻命館	107
33	月花霧幻譚～TORIKO～	108
34	デスロットル	109
35	健王	110
36	ダイナマイト刑事	111
37	エナジーブレイカー	112
38	牧場物語	113
39	スターオーシャン	114

40	[ゲーム業界トピックス] 加熱するアーケードゲーム基板開発事情	4
41	アンケートの狭間からスペシャル メーカーとユーザー、信頼関係はどこから来るのか?	46
42	続・街で見かけた「どこまで出来る!? NINTENDO64」	34
43	表紙	
44	表紙インタビュー 金子一馬	35

## 連載

45	エビスからの手紙 飯野賢治	36
46	悪趣味ゲーム紀行 がっぶ獅子丸	40
47	洋ゲー★NOW 侵略編 岡元建三	42
48	蕪沢靖のビデオズモンスターワールド	44
49	電視遊戯考現学講座 田尻智	50
50	流通時評	52
51	ゲーセン事情	81
52	パソゲー良品	82
53	シューティング迫撃砲	84
54	破格の読者コーナー	116
55	読者ニヨル批評ノページ	120
56	4コマゲームコミック ひまわり地獄	124
57	当選者発表/バックナンバーについて	129
58	編集部から	130

Illustration / Kazuma Kaneko  
Art Direction / Toshiaki Ishii  
Cover Design / Ken Kaneko  
Logo Design / Brahman co.,ltd.



# ゲーム業界 トピックス

TOPICS

## 加熱する アーケードゲーム 基板開発事情

「COBRA」「MODEL3」など、  
ますます上昇する基板の性能。一方で  
コンシューマ互換基板の増加など  
多様化をみせている  
アーケード基板の現状とは。

TOPICS

### 新基板の発表が相次いだ アーケード業界

今、アーケードゲームの基板開発競争が激化している。

9月12日～14日、千葉県の幕張メッセで開かれた第34回アミューズメントショーで、コナミが新基板「COBRA（コブラ）」を発表。この基板はコナミが日本IBMと共同開発したもので、MPUにモトローラ製のPowerPCを使用し、毎秒500万ポリゴンの表示や、環境マッピングや各種の光源設定など優れた映像表現を可能に

するとしている。発売時期など詳細は未定とのことだが、現在この基板用の3D格闘ゲーム「PF573プロジェクト」が進行中とのこととで、場内ではデモビデオが上映され、多くの関係者の注目を集めた。

一方、高いCG技術と優れたソフト開発力で業界を席巻しているセガは、「バーチャファイター3」と共に新基板「MODEL3」を投入。この「MODEL3」は、軍事シミュレータの開発で高いCG技術を持つ米ロッキード・マーチン社とセガが共同開発したもので、従来の主力基板である「MO-

DEL2」の3倍以上の描画パワーを持つとしている。また、アーケードのもう一方の雄ナムコは「アルペンレーサー」などで使用されている「システムスーパー22」と、プレイステーションと同程度の性能を持つという「システム11」基板が主力だが、「すでに新基板の開発が進行しているのは確実」（業界関係者）とも言われ、その動向が注目されている。また、カプコンは2Dアニメーションの表示能力を飛躍的に上昇させ、CD-ROMでのソフト供給という新しい方向性を示した「CPISY-

STEM3」と、第一弾としてファンタジー2D格闘ゲーム「ウォーザード」を発表した。この基板



スピード移植の代表格「スターグラディエーター」（写真はPS版）  
©CAPCOM



## 東京ゲームショウ'96に見る CESAの理想像



大混雑したゲームショウ会場。次回は総面積を1.5倍にする予定。

昨年11月に発足したCESA（社団法人コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会）が主催しておこなわれた初のゲームイベントが、東京ゲームショウ'96である。8月22日から24日までの3日間に、会場である東京、有明の東京ビッグサイトに来場した観客数はのべ11万人を越えた。多くの一般ユーザーにゲームに触れてもらうという趣旨で行われたゲームショウ

ウだが、それとは逆の声が聞こえてきたのも確かである。特に問題とされていたのが、観客への対応だ。

開催日当日から観客の入場制限がおこなわれ、また会場内でも一つのゲームを遊ぶための長蛇の列。更に各ブース間の通路の狭さから、歩くのもままならない状況だった。また、参加各社のブースも自社製品の販促という面が強く、観客は入場料を払い、長い間待たされた挙げ句に、各メーカーの宣伝につき合わされるといって格好だった。

販促のためのイベントなら既にくつも存在する。CESAがおこなうべきはそういったものではないはずだ。国内初のゲームソフトメーカーの業界団体として、より高い視点に立った、ゲーム業界、そしてゲームの未来を考えた展開に期待したい。

では、すでにシリーズ最新作「トリートファイターIII」の開発が進行しており、今後一層の注目を浴びそうだ。

### TOPICS

#### コンシューマ互換基板、 外販など進む多様化

一方、新しい動きを見せているのがコンシューマ互換基板でのアーケードゲームの開発。特にプレイステーションと互換性を持つ基板と3Dゲームのリリースが相次いでいる。カプコンは3D格闘ゲーム「スターグラディエーター」をPS互換基板でリリース。またタ

イトーも、PSと互換性を持つ新基板「FX-1」で、「レイストーム」「ファイターズインパクト」などを発表している。これらの背景にあるのが家庭用と業務用との連動戦略。その中でもカプコンは「あくまで『企画』ありきで、スタグラの『企画』が一番具現化しやすい基板を選択したまでです」としている。

また、3Dゲームが普及する一方で、基板開発に要するコストが上昇し、3Dゲームをリリースするメーカーが絞られてきているの

も事実。こうした状況に対して、セガは「MODEL2」基板の外販を開始。これにより業界全体のレベルアップが見込めるとしている。現在この基板を使用して3D格闘ゲーム「デッドオアライブ」を開発中のテクモでは、「MODEL2基板を使用したのは、我々が持っている3Dの技術を最大限に引き出せると判断したためです」とコメントしている。

アーケードメーカーにとって、高性能な自社開発基板は、大きな資産であると共に、他社に対する強みともなる。また、ある程度決まった性能の中でゲーム開発を強いられるコンシューマでの開発に比べ、アーケードでは、ソフト開発の要求に応じて自社で基板を開発していきけるメリットもある。一方で開発者側からは「基板の性能向上に伴い表現可能なレベルが増えてクリエイターへの負担が増した一方で、予算や開発期間がそれほど増えていない」という声があるのも事実。今後ますます加速するアーケード基板事情に、これからも注目していきたい。（編集部）

### 読者の主張

あなたのゲーム雑誌への不満を教えてください。

一時期読者のページがないに等しい雑誌も多かったなあ。でも雑誌によっては常連ばかりおだてて...というのもあったんで立ち読みさえしなくなったのがあります。（大阪府 秋葉たぎり）



# どうまで出る!?

「苦戦」、「息切れ」、「失速」。  
NINTENDO 64の現状を伝えるニュースは暗い言葉に彩られている。

ゲームの現状を憂い、ゲーム業界を救うというふれ込みで登場したN64。だが、苦悩し低迷しているのは他ならぬ、N64自身だ。

発売前から様々な不安材料は指摘されていた。ソフトの少なさ。価格の高さ。だが、実績に裏付けられた強気のシナリオを、任天堂は変えることはなかった。そのシナリオが狂い始めている。

100万台出荷といっても不透明な実売率。店頭価格も徐々に

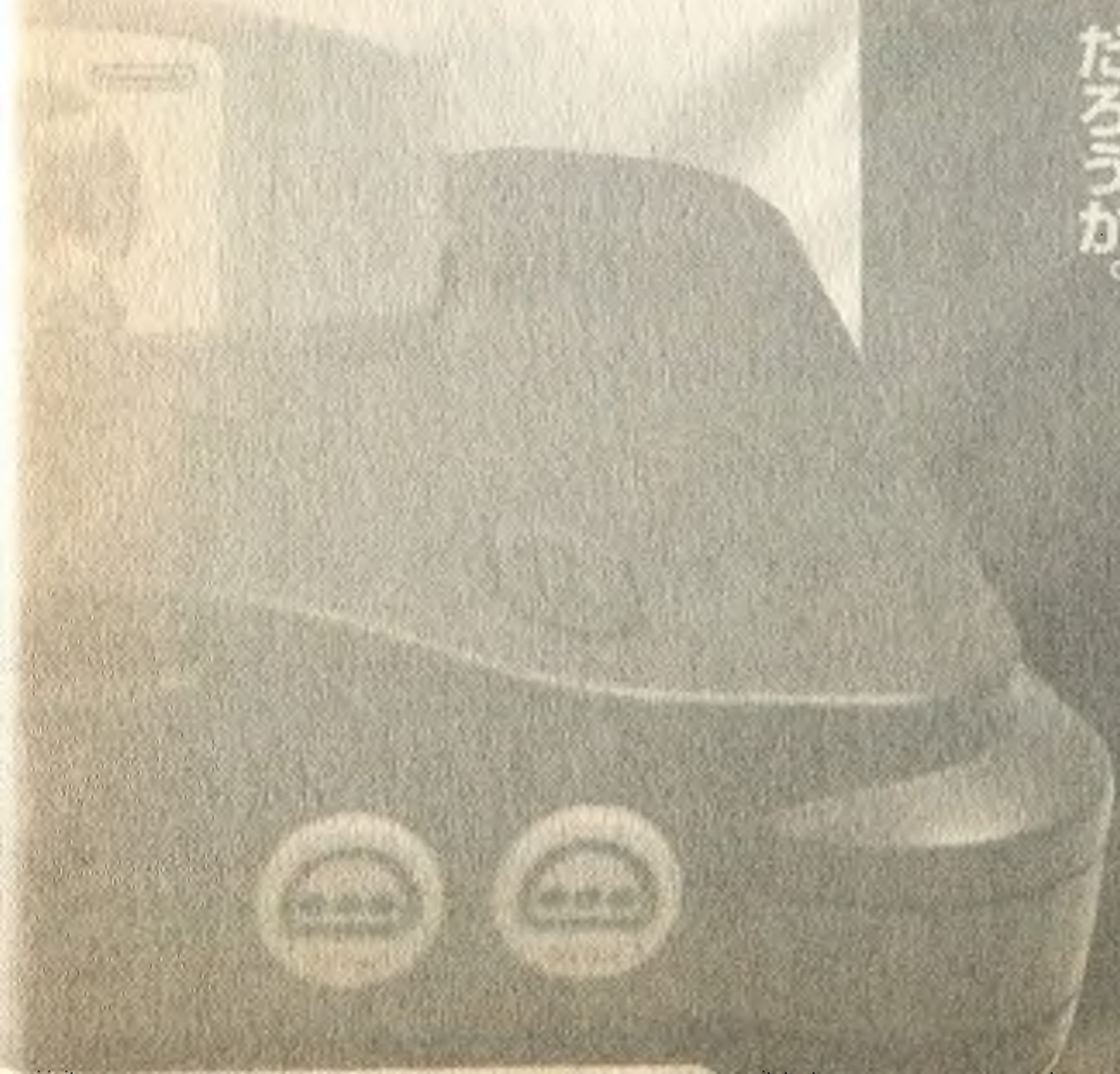
下落している。もはや、中古ショップでN64本体を見かけることは珍しいことではなくなった。

他方好調なPS、SS。250万台というアドバンテージは予想外に大きい。自ら始めた家庭用ゲーム機の歴史の中、決して王座から降りたことのない任天堂。その任天堂が、初めて他

の陣営の後塵を拝することになるのだろうか。

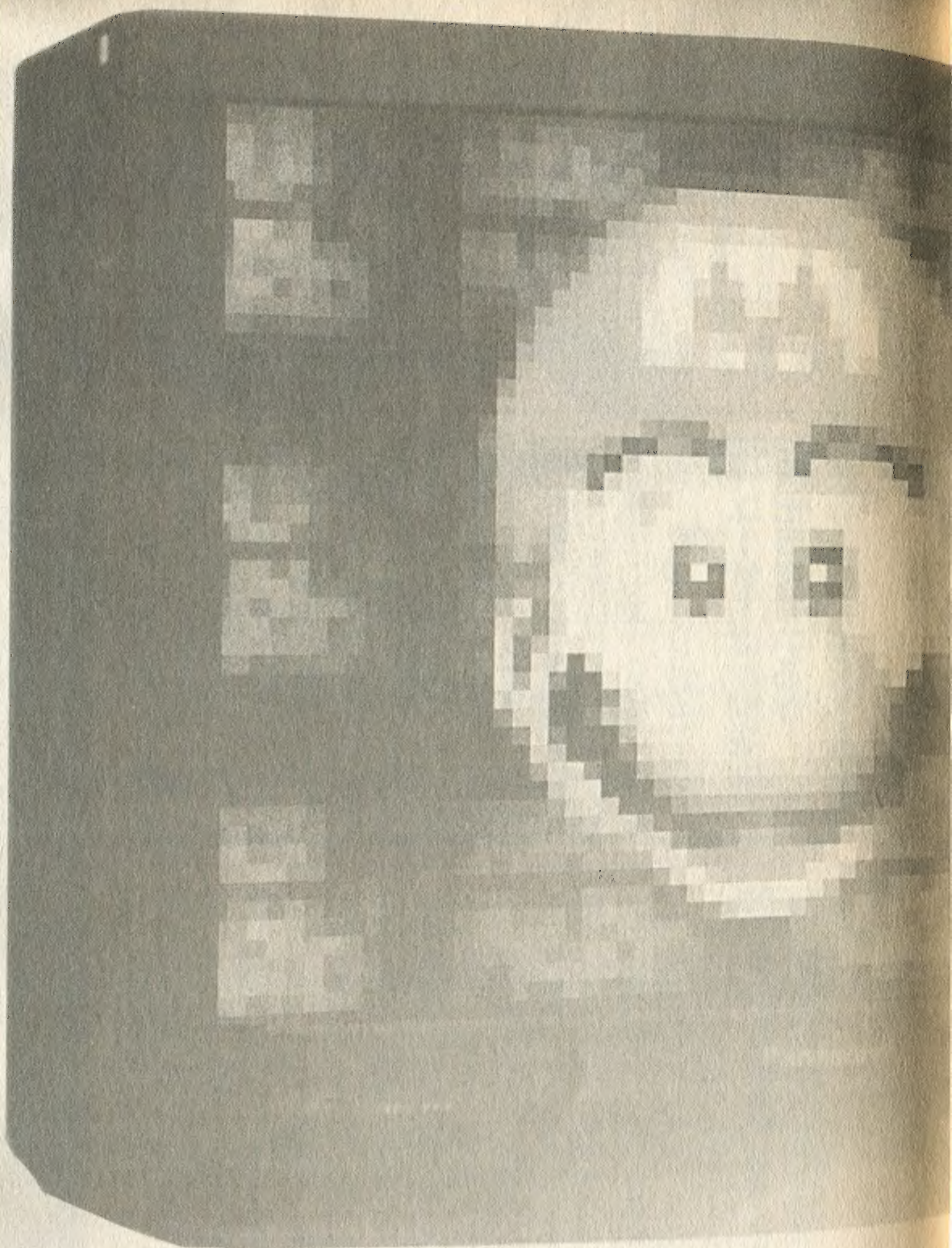
「ゲームが変わる、64が変わる。」と任天堂はいう。

果たして、NINTENDO 64は自身の運命を変えられるのだろうか。





# NINTENDO 64





# 任天堂はもう一度覇権を握れるのか

SFC1700万台を基盤にゲーム業界をリードし続けた任天堂。先行し優位に立つPS、SSの32ビット機陣営を追撃する新ハード「NINTENDO64」の行方は!?

## 苦戦を続けるN64

6月21日に迎えたNINTENDO64の発売。SFCと同じという訳にはいかなかったが、徹夜組や行列ができ、ニュースにも取り上げられるなどの盛り上がりを見た。そして、それから約4ヶ月が経とうとしている。

新発売効果、そして「スーパーマリオ64」の持つ牽引力で好調な出だしを見せたN64だったが、その後は徐々に減速し始める。8月14日には、N64不振を理由に任天堂の経常益7割減という報道が日本経済新聞でなされ、これに任天堂が急遽反論するという場面も見ら

れた。任天堂は当初の予定通り出荷台数100万台を達成したという。だが流通関係者などの情報を総合すると、実売は50〜70万台というのが実勢に近い数字のようだ。拭いきれないN64不振説。対する32ビット機陣営は依然好調だ。特にプレイステーションは、任天堂陣営を離脱したスクウェア初のPSソフト「TOBAL NO.1」を擁し今年の夏の商戦を制した。そして現在ゲーム市場を支えているのは、こうした32ビット機のコアユーザーたちなのである。

## ユーザーはN64をどう見ているか

今回、N64に関する電話アンケ

ートの本誌読者50人に対しておこなった(図表参照)。平均年齢は21.4歳。32ビット機が初めて取り込んだユーザー層といえるだろう。アンケートの結果、N64の保有率は14%(SFC86%/SS68%/PS25%)。今後については半数近くがN64の購入予定はないと答え、また、「発売されるタイトルで購入する」と答えた人にもその具体的タイトルを聞くと、一番多かったのが「今のラインナップには特にない」という答えだった。読者からは「サターンに面白いソフトがある」、「PSとSSがあるから」、また「26歳なんで、マリオはちよつと…」という声もあった。

## N64ソフト ラインナップ

(9月25日現在)

10月未定

スターウォーズ〜シャドウズオブジ  
エンパイア〜 任天堂  
テトリスファイアー(仮称) 任天堂

11月22日

ワンダープロジェクトJ2  
〜コルロの森のジヨゼット〜エニックス

29日

栄光のセント、アンドリュース セタ

11月未定

ゴールデンアイ007 任天堂  
ブラストコープス(仮称) 任天堂  
ボディハーベスト(仮称) 任天堂  
マリオカート64 任天堂

12月未定

FIZZERO64 任天堂  
カービィのエアライド(仮称) 任天堂  
クライマー(仮称) 任天堂  
ゴルフ(仮称) 任天堂  
スターフォックス64 任天堂

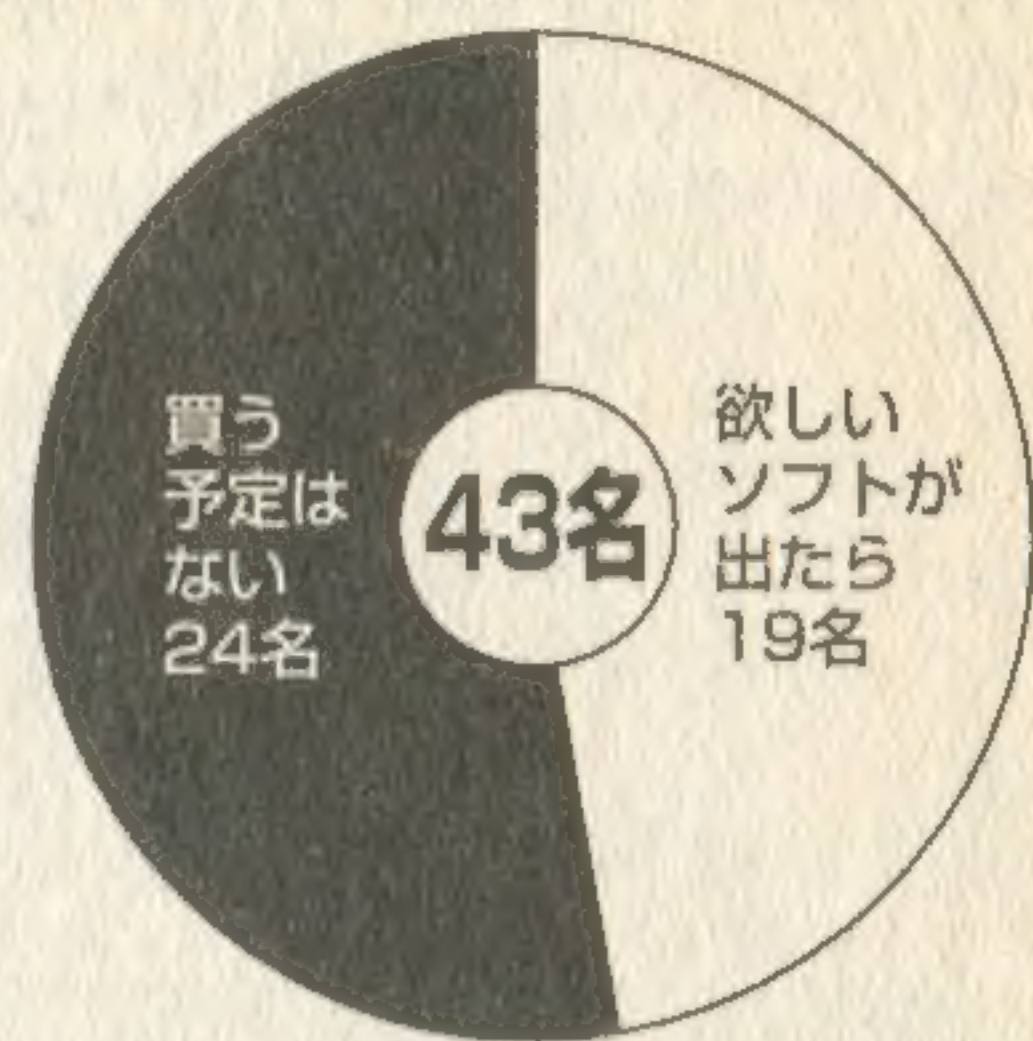
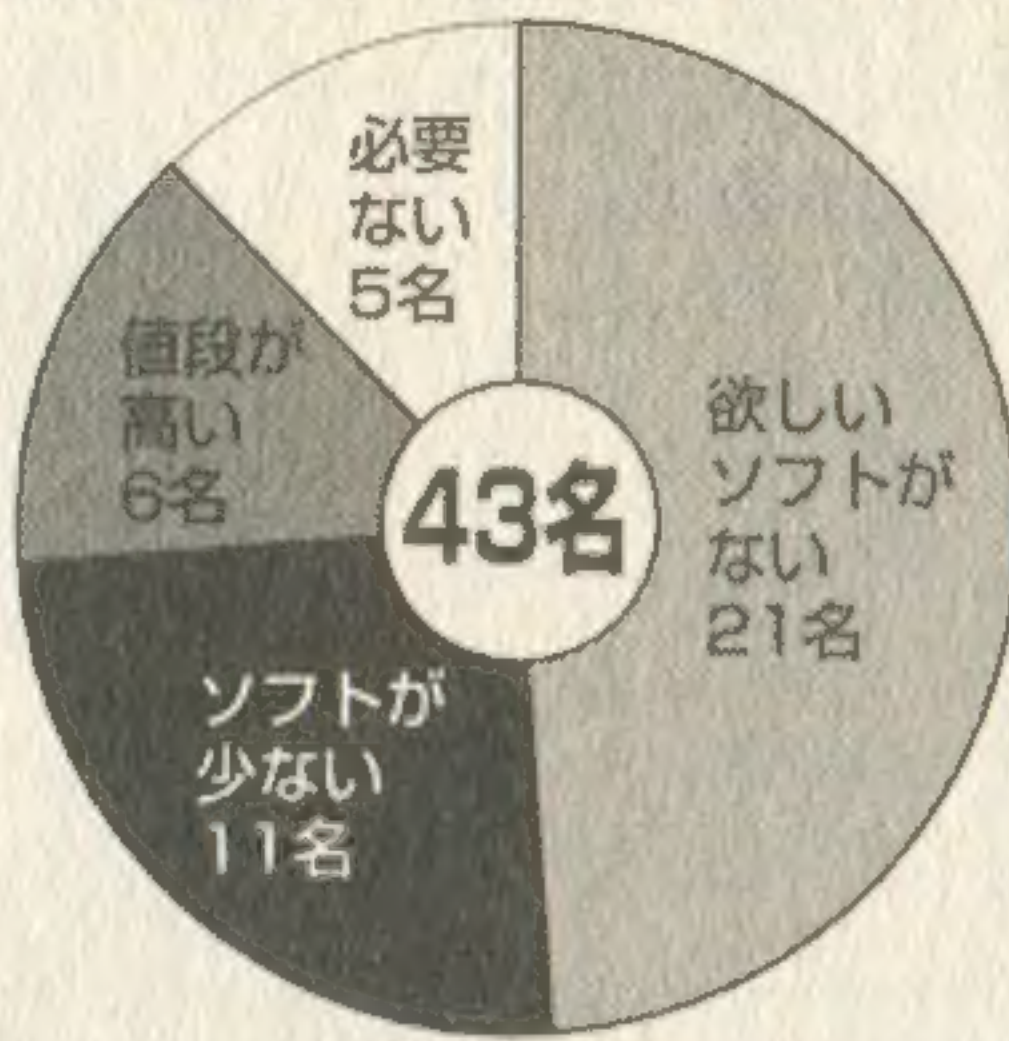
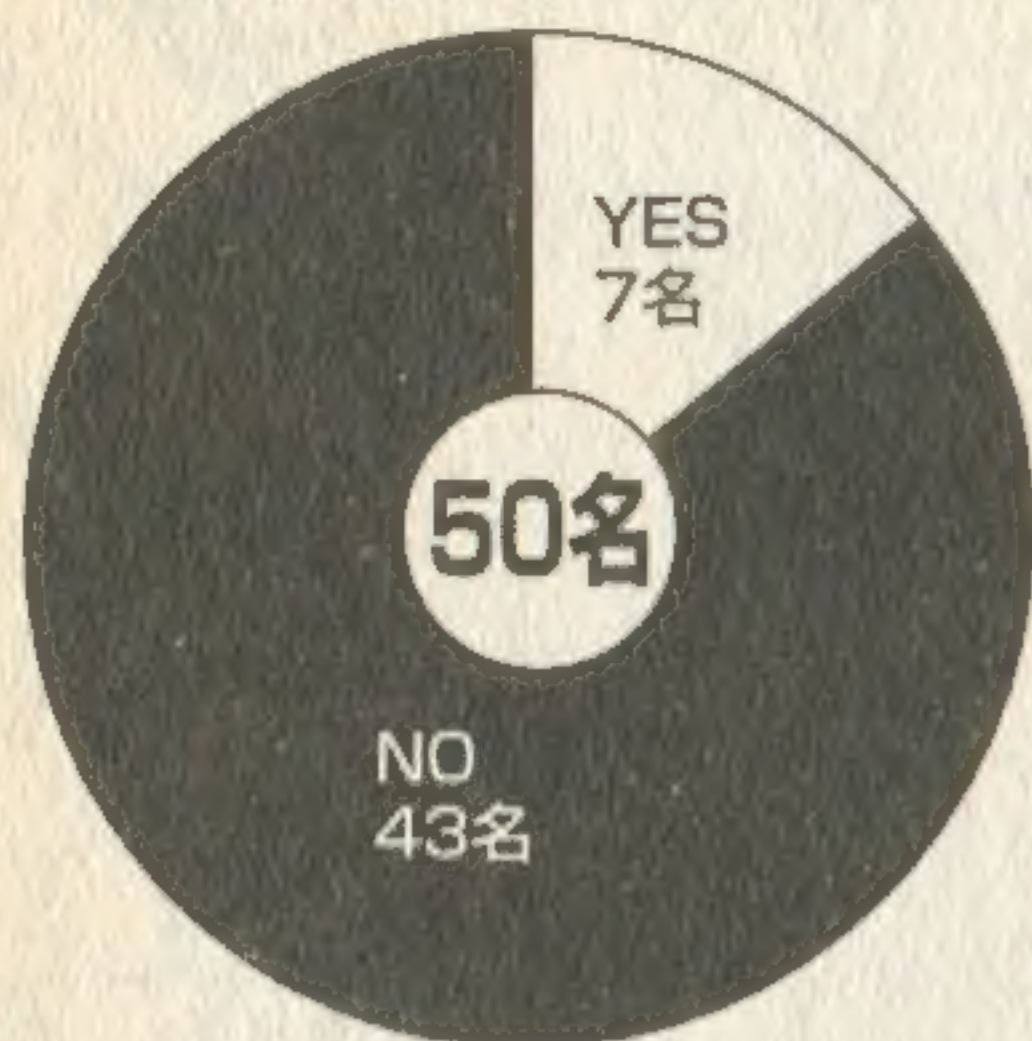


# 本誌読者50人アンケート

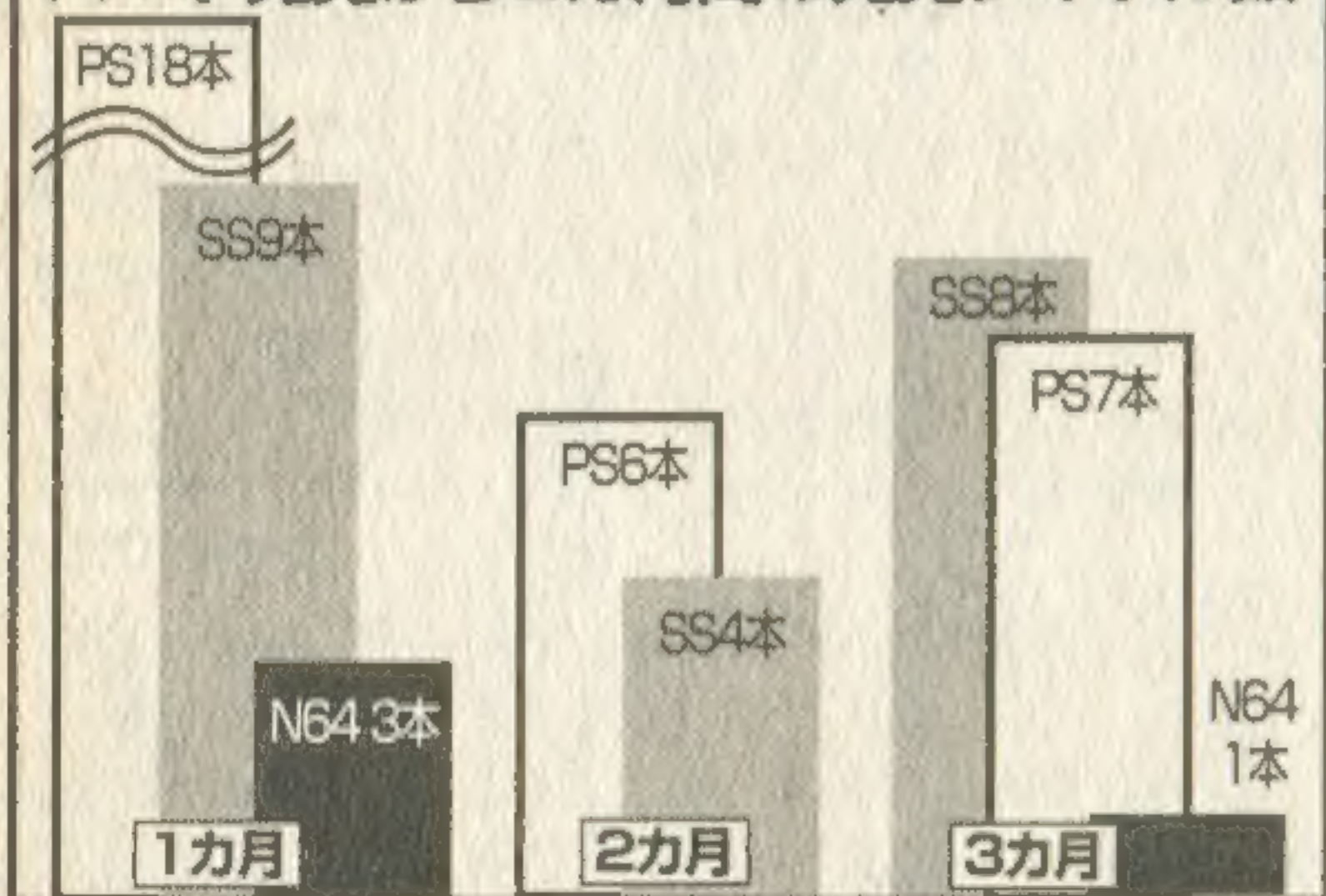
N64を持っていますか

N64を買わない理由は何ですか

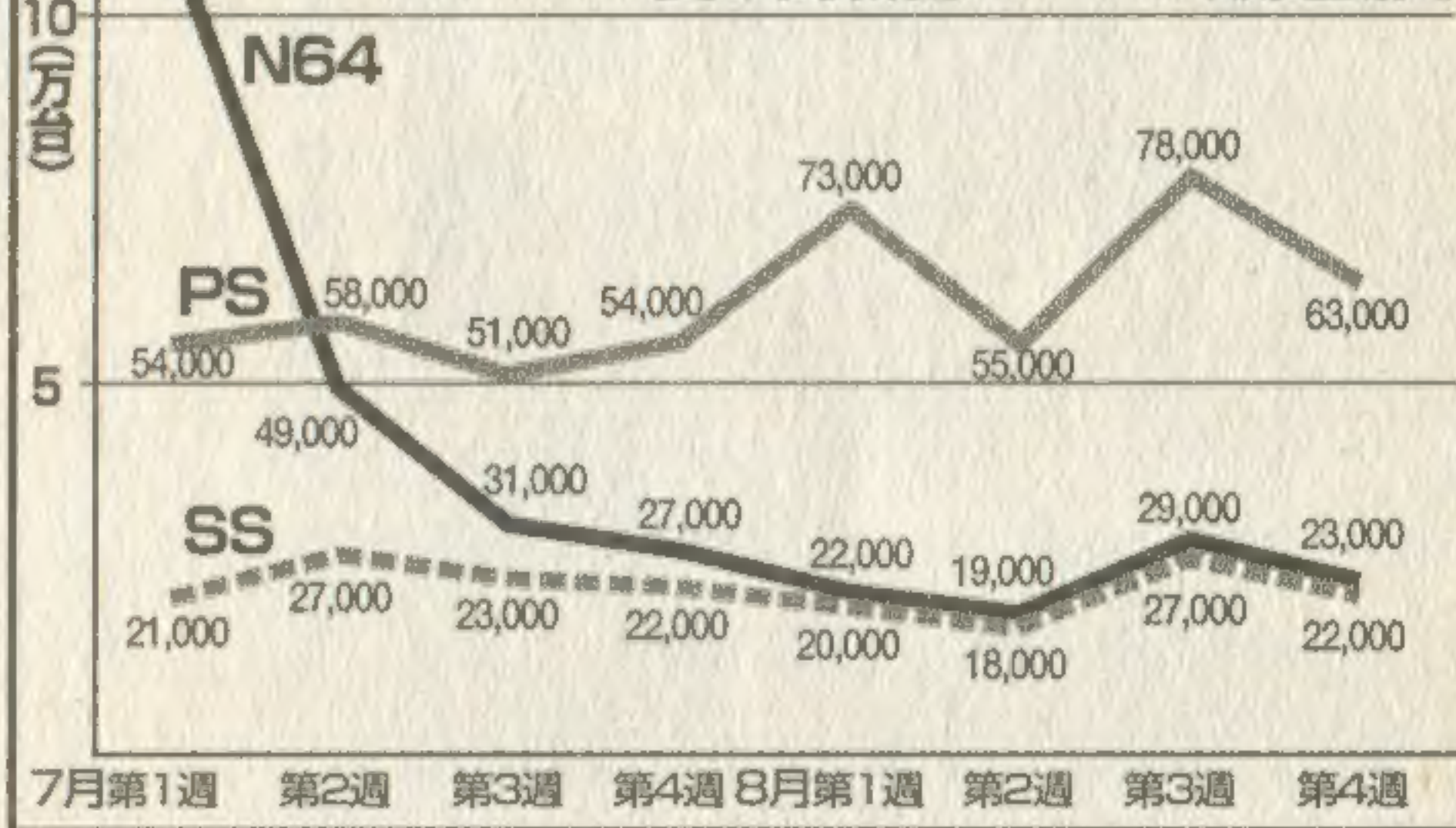
N64を買う予定はありますか



ハード発売から3カ月間の発売タイトル数



夏の商戦各ハードの販売動向



TVゲームプレス28号より転載 (メディアクリエイト発行)

## 明確でない未来が不安を呼ぶ

N64不振の理由に、タイトル数の少なさをあげる声は多い。発売から3ヶ月という時点で、SSは合計13タイトル、PSは25タイトルが発売されている。対するN64は9月27日によろやく4本目のソフト「ウェーブレース64」が発売になったばかり。年末商戦から新年にかけてPSの「FFVII」、Sの「バーチャロン」を迎え撃たなくてはならない。確かにここきて発売予定ラインナップはかなり充実し、年内には17タイトルが発売予定になっている。だが、現状、正式に発売日が決まっているのはエニックス「ワンダープロジェクトJ2」とセタの「栄光のセント・アンドリュース」の2本のみだ。

不確定要素のあまりの多さに周囲はN64を今一つ信頼できずにいる。強気の任天堂も今回ばかりはと見る向きも多い。最後に現れた大物、NINTENDO64は、果たして本当に大丈夫なのだろうか。

## 発売日未定

バギーブギー (仮称) 任天堂  
ヨッシーアイランド64 任天堂

テュロク...ダイナソーハンター アクレイムジャパン

JリーグLIVE64 EAV

ダイナマイトサッカー (仮称) イマジニア

超空間ナイタープロ野球キング イマジニア

マルチレーシング (仮称) イマジニア

ドラえもん (仮称) エポック社

ブレードアンドバレル ケムコ

がんばれゴエモン5 コナミ

ネオ桃山幕府のおどり コナミ

実況ゴルフトーナメント97 (仮称) コナミ

実況Jリーグパーフェクトストライカー (仮称) コナミ

実況パワフルプロ野球4 (仮称) コナミ

麻雀MASTER コナミ

REV LIMIIT (仮称) セタ

ワイルドチョップス セタ

CuOnPa T&Eソフト

カメレオン・ツイスト日本システムサプライ

ウルトラドンキーコング (仮称) 任天堂

クリエイター (仮称) 任天堂

スーパーマリオRPG2 任天堂

MOTHER3 (仮称) 任天堂

ミッション・インポッシブル 任天堂

ピクタイインタラクティブソフトウェア

金田一少年の事件簿 (仮称) ハドソン

デュアルヒーローズ ハドソン

スーパーパワーリーグ64 (仮称) ハドソン

ボンバーマン64 (仮称) ハドソン

XSW-1 (仮称) ビデオシステム

麻雀 (仮称) ビデオシステム

ヒューマングランプリinFormula1 ヒューマン

## 読者の主張

あなたのゲーム雑誌への不満を教えてください。

発売後ならともかく、発売前から攻略や、ストーリーを紹介しすぎなのは？  
まあ、読まなきゃいいんですが、気になりますし。(京都府 無限軌道)



# N64

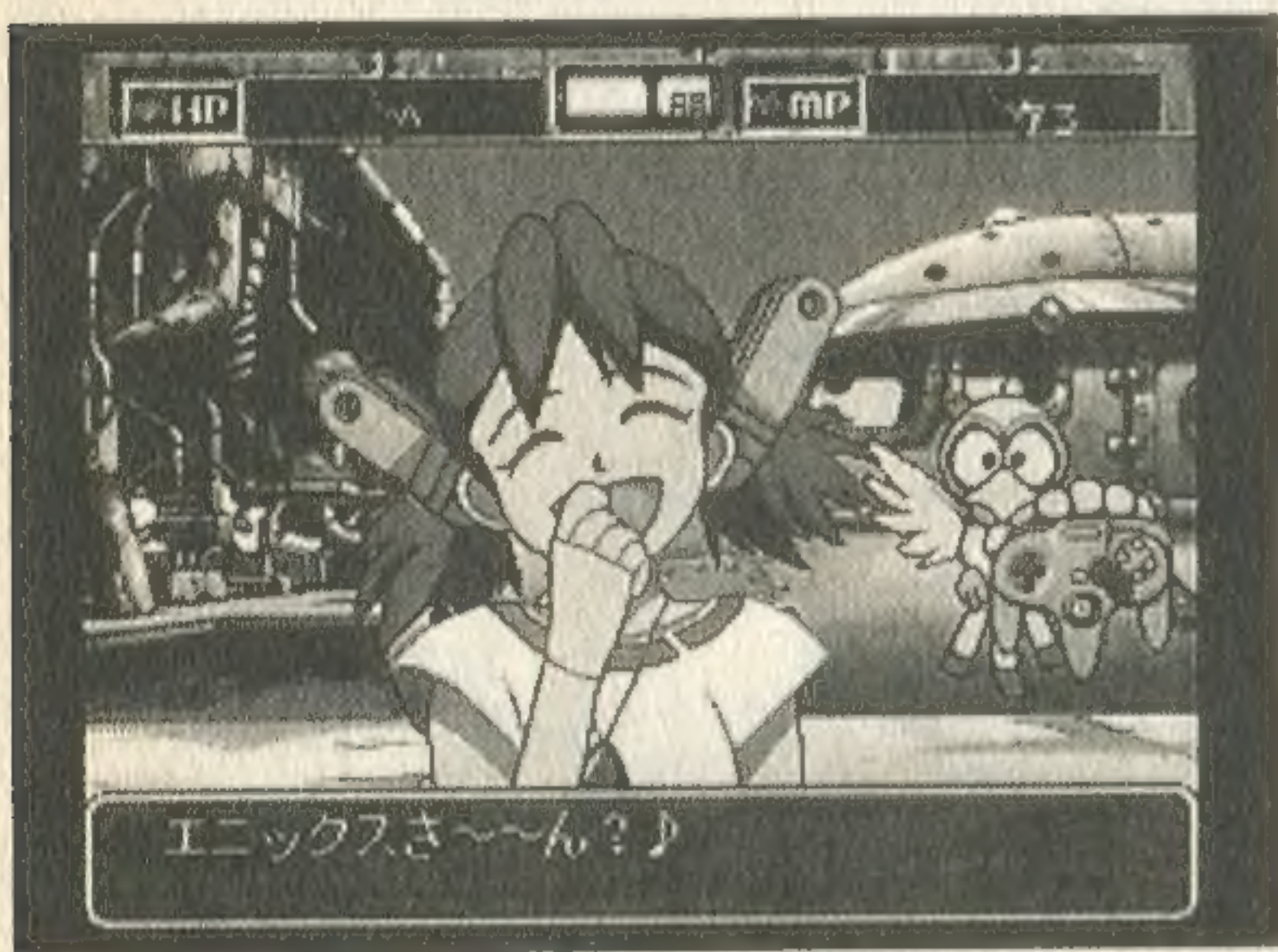
## ソフト開発者の語る可能性

### ハードを探ることで 解るN64の可能性

ユーザーからは見えにくいN64の可能性。一方で、ゲーム開発者たちは、N64の魅力や可能性を次のように語る。

SFCで「ワンダープロジェクトJ」を発売し、N64では続編「J2」で名乗りを上げたエニックス。その開発を担当している(株)ギブロの代表取締役で、「J2」のプログラマーでもある富山徳之氏は、「私たちが『J2』で求めたのは、美しい映像と豊富なアニメーション、人工人格を形成するための膨大なデータ、そしてそれらを高速で処理する速いCPUだったんです。そのためにN64は理想のハードだと感じています」と言う。

だが、動画や音声データを駆使するなら、CD-ROMの容量の



より「人間味」が増すか? 「ワンダープロジェクトJ2〜コルロの森のジョゼット〜」

大きさもまた魅力的だ。なにしろN64標準のROMカートリッジの容量は64メガビット。一方CD-ROMは540メガバイト。両者の差は約70倍である(注1)。

「CD-ROMではシークタイムの問題でゲームのテンポが崩れがちになるが、ROMカセットではそれを気にせず済む。また、圧縮してROMカセットの中に納めてある画像データを本体上で瞬

時に展開してアニメーションをさせるには、64ビットの速いCPUが必要になる。32ビット機やSFCでも工夫次第で可能かもしれないが、N64の方がより適していた」(富山氏)。また「J2」では、データに3倍の圧縮をかけてカセットに詰めているという。

「最強羽生将棋」を既に発売中の(株)セタ代表取締役、富士本淳氏は、N64の長期間の使用を見越した設計に可能性を感じるという。富士本氏はN64の開発に当たってブレイン的な立場にあり、設計思想等に精通している人物だ。

「N64では、ゲームの展開に応じてマイクロコード(図参照)を随時書き換えることによって、本体の特性を変えることが出来ます。細かいポリゴン表示が必要なときは画像重視に、データ処理が重要な時は描画性能を落としてCPUの性能をフルに活用できるよ

うに。開発者によって随時本体の性能が引き出されていくマシンなんです」(富士本氏)。

では「最強羽生将棋」はマイクロコードの書き換えを行っているのだろうか。

「いえ。セタ独自のマイクロコードを使用したゲームは、『レブ・リミット』からになると思います。逆に、このことをとつてもN64の可能性を感じてもらえるのではないでしようか」(富士本氏)。

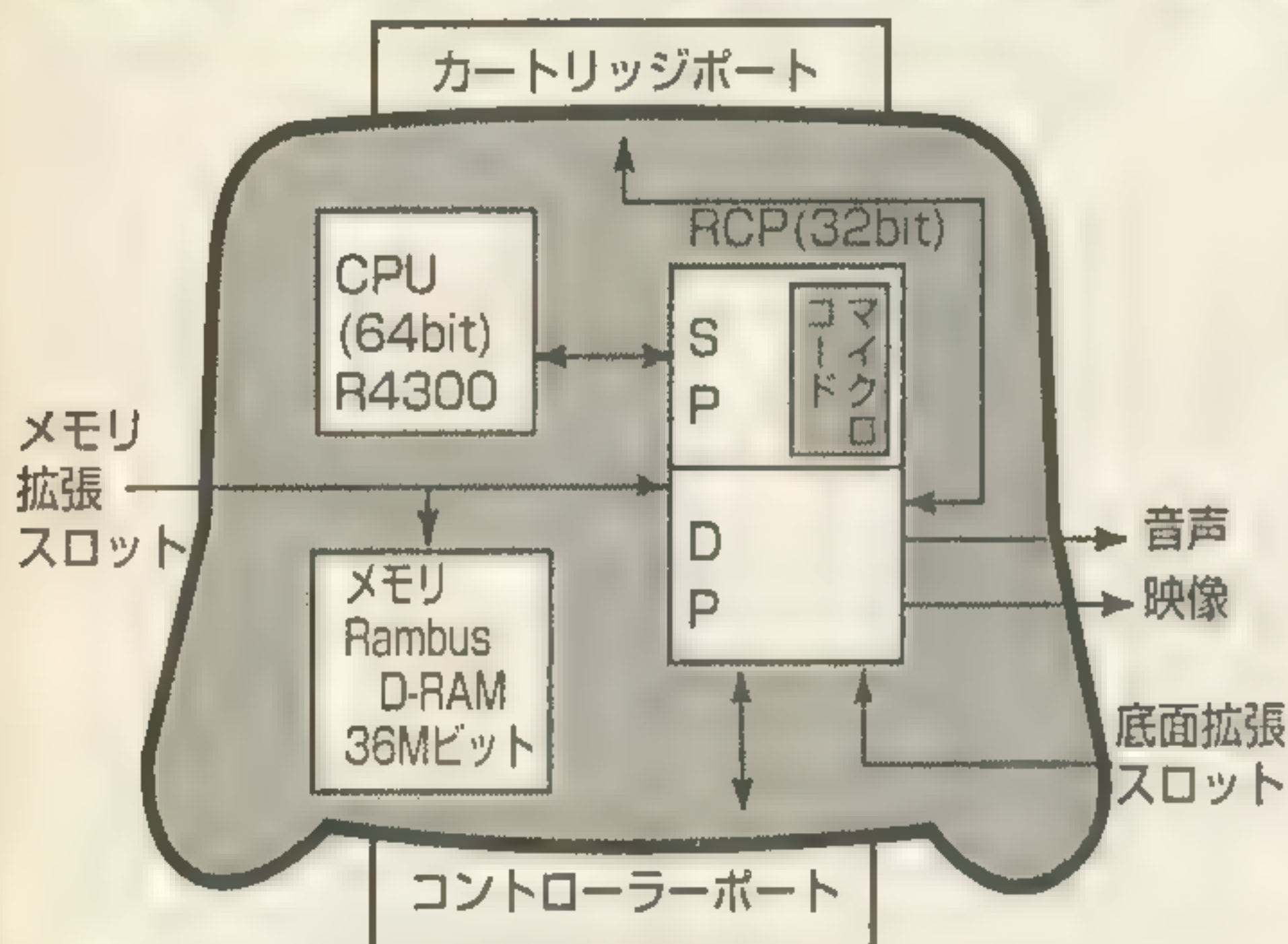
その「レブ・リミット」だが、レースに参加する全ての車両の、空気抵抗や車重、タイヤ幅による摩擦係数など、従来のレースゲームを越えたパラメータをリアルタイムに計算してレースを展開するものになるという。32ビット機が、CPUに一般の演算処理と画像関係の処理を並列で行わせているのに対して、N64では画像関係の処理を32ビットのRCPに一任させている(図参照)。そのため、メインの64ビットCPUを純粋に演算処理に当てることができるわけだ。

「レブ・リミット」の企画も、強力な64ビットCPUの演算パワーが

注1: 1バイトは8ビット。だから540メガバイトは540×8=4320メガビット。4320÷64=67.5で、約70倍の開きがある。



# NINTENDO64内部構造&基本性能



## N64スペック

CPU…MIPS 64ビットRISCプロセッサ  
動作周波数 93.75MHz  
RCP…SP・DP内臓 動作周波数 62.5MHz  
SP MIPS 32ビットRISC搭載  
DP テクスチャRAM 4Kバイト  
搭載メモリ Rambus D-RAM 36Mビット  
データ転送速度 500Mバイト/秒  
画面解像度 256×224～640×480ドット  
色数 RGBA 32ビットカラー  
標準 209万7152色表示

### ●CPU

N64のCPUはMIPS社の64ビットRISCプロセッサ、R4300。これはSGI社のグラフィックワークステーションに搭載されているR8000などの系統に属する。

### ●RCP

グラフィックやサウンドの処理はここですべて行われている。そのためにCPUはフリーとなり、ゲームにフルにあたることができる。おまけに32ビットと高速でもある。

### ●SP

ポリゴンの座標計算やサウンド処理などをおこなっている。ここにマイクロコードの格納メモリが置かれている。このマイクロコードの書き換えによりN64の特性を様々に変えることができる。

### ●DP

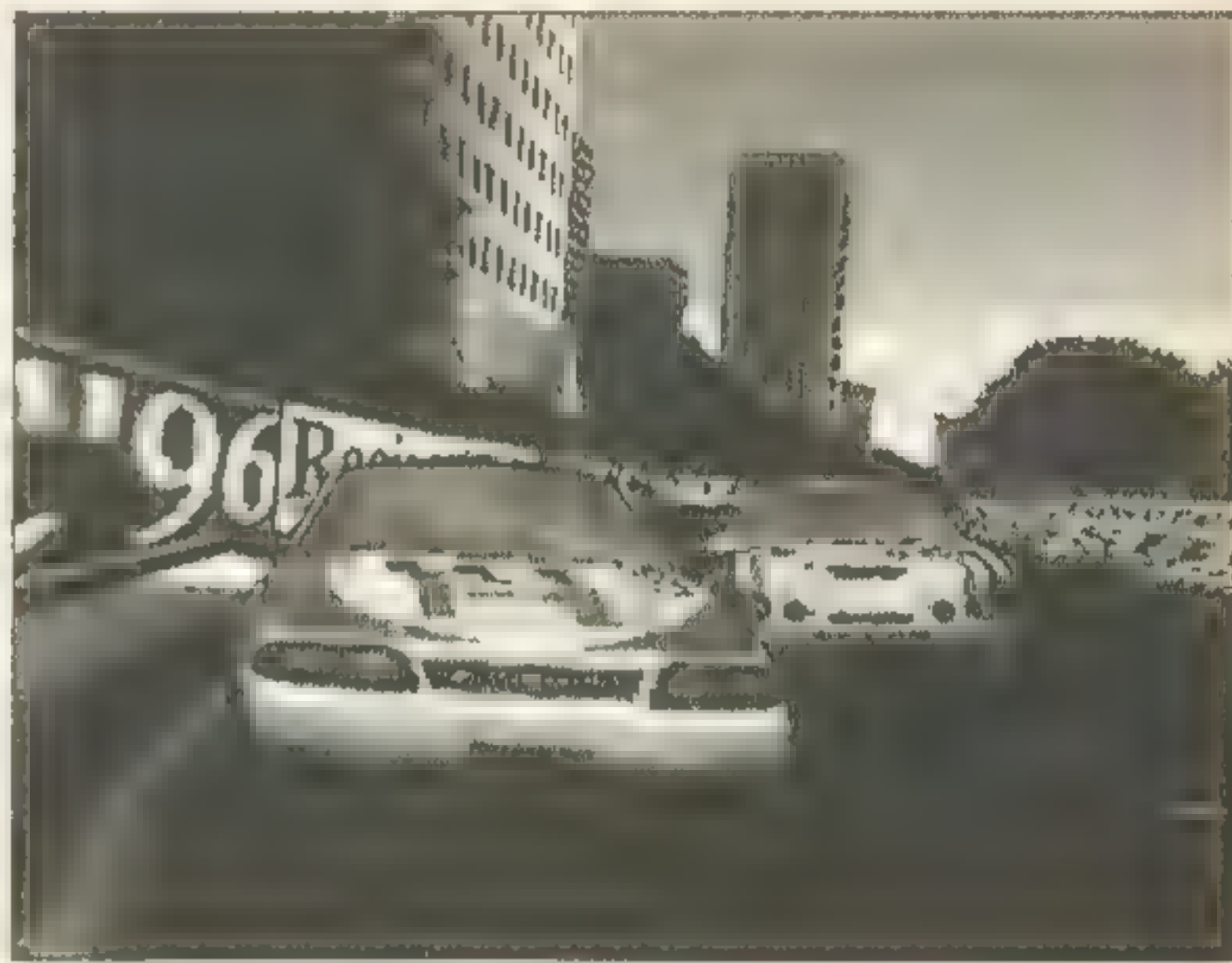
ポリゴンにテクスチャを貼る、半透明処理、ポリゴンに影を付けるなど、N64の画像の特殊処理をすべておこなっている。

## N64のグラフィックなんできれいなのか?

ポリゴンの重ね合わせ処理を1ドット単位で行うZバッファはポリゴンのちらつき、欠けを少なくし、アンチエイリアシングはドットのギザギザを滑らかにし、サブピクセルポシショニングでドットをさらに分解し高精度表示する。N64の画像処理系の機能は本当に充実している。だからこそマリオの美しい画面が実現したのだ。

あったからこそ」(富士本氏)という他にも「FCやSFCが、ROM容量の拡大やバッテリーバックアップ、FXチップなどをカセットに積み込むことで、ユーザーに余計な出費をかけずに本体の性能を向上させ、耐久年数を伸ばしてきました。N64も同じです。さらに、通信ポートとしても使用可能なコントローラポートや、メモリ1ハックへの工夫、カートリッジとディスクの併用など、様々な可能性を秘めていますよ」(富士本氏)とのことだった。

また「カメレオン・ツイスト」でN64に参入する日本システムサ



微妙なセッティングが勝敗を分けるか。「レブ・リミット」

プライの田中真氏は、「3Dステイックが同梱されていることで、サイドバーティが3Dステイック前提でゲームを制作できるメリットが非常に大きい」と語る。

「カメレオン・ツイスト」も、3Dステイックをどう活用するかという点から企画が始まっている。す、カメレオンのような主人公の舌を伸ばしたり、ぐりぐりと動かしたり、何かに捕まったり、マリオが提示した3D空間で遊ぶ楽しさを高めて行きたい」とのことだ。

また、「XSW-1 (仮称)」

「麻雀 (仮称)」を発売予定のビデオシステム、金田幸夫氏は、N64の可能性をずばりこう語った。

「プログラマーが本当に自由に作れる。そこに労力と努力が備わっているれば素晴らしいゲームが作れるハードだということです。あのマリオのビジュアルを見ても、全然底を見せているようには感じないんですよ」。

まさに口々に返ってきた、開発者のN64への可能性の示唆。その言葉を信じて、私たちは待つしかないのだろうか。



## 任天堂取締役 今西紘史氏インタビュー

シエアとかが競争とが  
そんなもんじやないんです

販売不振が報じられるN64。P.S.、S.Sの伸びも著しい。任天堂は現状をどう感じているのか。任天堂取締役である今西氏に、その胸中を聞いた。

## 今のところ順調に推移 していると感じています

編集部（以下編）…N64が発売されて約2カ月が経過しましたが、現状をとのうに分析されていますか？

今西…今のところ非常に順調に推移していると感じています。8月8日時点で100万台の出荷を達成しまして、市場調査の結果90%以上が売れている状況です。だから予定通り、9月末に日米双方で200万台出荷は達成できると思

います。

編…今年度360万台出荷予定というのは、全世界合わせての数字ですか？

今西…そうですね。今、月産50万台ペースで来ていますから。市場のキャパはそのくらいだと思います。

編…新聞紙上などではN64の販売不振が報道されていますが？

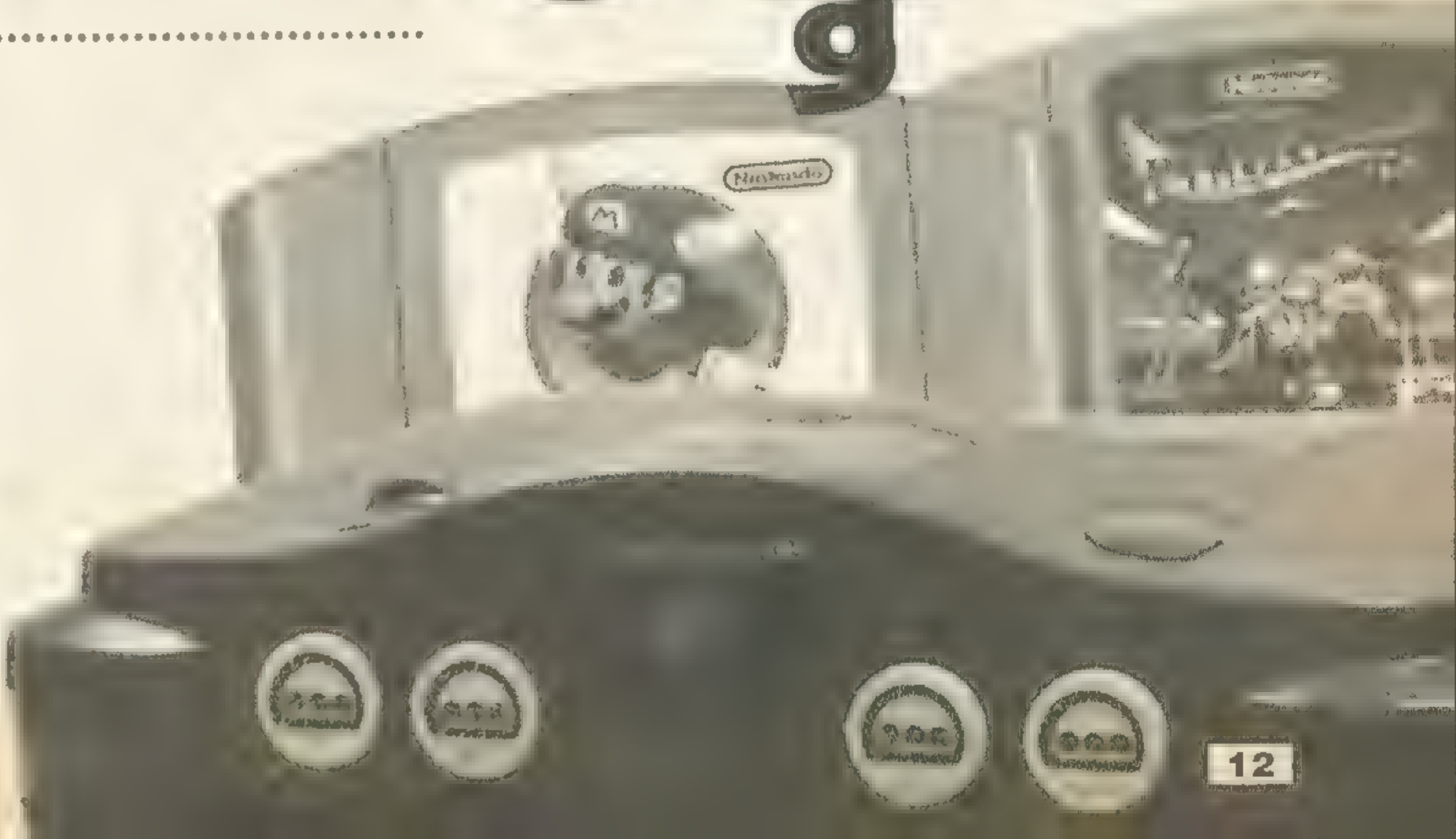
今西…第一のコアユーザーは、自分では買えない、親がかりの子どもたちですから、第一の商戦は年末年始なんです。決して6月23日と

か、夏休みの話ではない。店頭にちよつと行列ができないと、あんなもん、思った程じゃなかったとか。適正在庫ということも無視して、いつも在庫が空になっていなければいけないとか。スーパーファミコンはそうだったかもしれないが、あの時は生産量に問題があった。でも、ある意味では、そんな状態になれば、それはお化け商品ですよ（笑）。

編…1、2カ月の勝負ではないということですか？

今西…そうですね。私はテレビゲ

ームの存在はまだまだ確固たる地位があると思うし、これから任天堂はテレビゲームの将来を見据えて動いていきますから、今シエアを取らなければいけないとか、ダントツに売れなければいけないとか、そんな世界じゃない。任天







堂が何か言えば市場が動くような小さなマーケティングじゃないですよ。新聞などでも連続で叩かれています。おそろくあら捜しをしようとしても、あんなもんしか書けないと言うことでしょうね。確かにマスコミさんは力があるから怖いところですが、書かれたら終わり、ということにはなりませんから。

## N64という環境を早く開発者に示したかった

編…本体発売後3カ月の間次のソフトが出ないというのは、かなり厳しいご決断だったのではないですか？

今西…ゲーム市場に対する危機感がありましたからね。ゲームの量的拡大や、ゲームユーザーがした

いにマニアックになっていく中で、キャッチコピーの「ゲームが変わる、64が変わる。」という世界を、早くクリエイターに示したかった。それが、N64発売の第一の目的なんです。これまでゲーム業界は、クリエイターの行き詰まり感を、量的な拡大で解決しようという動きで進んできた。たとえば、様々なRPGが発売される中でも、画面重視で、綺麗な絵が出る、絵が乱舞するという風にです。そういうリリースをされる人たちは、そういうした認識でやっているかもしれない。しかし我々は、やはりゲームは「ゲーム」なんだという認識を持っています。その中で、今までの環境ではもう新しい物が作れないという人たちに向けて、N64という環境を提示したんです。それは、今回見事に果たせたと思っています。発売後数日で、これは凄い、ぜひN64でゲームを作ってみたいというクリエイターの声、どっと返ってきたんですね。当社宛で、自主的に反響があった。それが非常にありがたかったし、こ

れでゲームや、N64の可能性を意識してもらえたと思います。

編…年末までの御社のソフト発売スケジュールも発表されましたが、予定通り発売は可能ですか？  
今西…いつ出しますかと聞かれて、わかりませんとは言えませんが、それは本体の発売に関してもそうでした。もちろん発売日の設定はハードやソフトの戦略的なものもありますが、やはり一番の要因はソフトの開発状況です。それに関して、こちらからソフト開発部隊に妥協を強制はできないです。それだとロクな物ができない。彼ら自身が決断することです。からね。会社の状況などは、同じ社内にいればわかりますから。だから、本体の発売が2カ月延びたと良く言われますが、我々は遅れたとかそんな感じは全然ないんです。今、年末に向けてのソフトを開発している最中ですが、それと同様です。一応期日は設定しますが、絶対にこの日までとか、そういうもんじゃない。中途半端な形で発売することの方が問題です。



## 一度ゲーム離れがおきたら みんな敗者ですよ

編…P.S.、S.Sの本体価格引き下げも、ユーザーにかなり評価されているようですが。

今西…ユーザーにとっては良い物が安く入手できるというのが一番重要ですから、これはもう当然のことでしょう。ただ、同じ物なら安い物の方が良いと言われても、テレビゲームは、ハードもソフトもどう価値が同じなのか比較できないと思うんです。一方で我々は、ゲームは実用品ではなくて娯楽品だという認識がはっきりあります。しかし、マスコミの方々の報道を見ていると、実用品的に扱われている。シェアとか戦争とかいう言葉が頻繁に使われている。そんなもんじゃないんです。家電などの実用品の世界では、まずシェアをとってから利益を回収するという計画が立てられる。生活に必要な物ですから、今日明日で市場がなくなることなど、ありませんからね。次世代機がやっているのはこれでしょう。まずハードを

普及させてから、後でソフトで回収するという。しかし娯楽の世界では、そんなことが通じないんです。一度ゲーム離れが起きたら、みんな敗者ですよ。

## 今時このくらいの敷居の高さは当然なんです

編…昨年一年間は、S.F.Cの大作ソフトが何本も発売された一方で、P.S.、S.Sが中心となって業界が推移してきた印象もあります。

今西…私たちはそれで市場が拡大したとは評価していないんです。むしろ縮んでいるかもしれない。というのは、次世代機競争といわれた中でハードを買った人は、物が言えて自分のお金でゲーム機を買える人だという気がする。そういう人たちはユーザーの中でも一部のコア層ですから、マスコミなどの注目も集めやすい。ただ、そうしたマニアだけの意見を聞いて商品が市場に並べていくのは、非常に危険なんですね。市場がどんなマニアックになってしまう。先程も言いましたが、そうした危惧もあって、マリオ64を早く見せ

たかったんです。

編…しかし、N64のゲームは、レースゲームやアクションゲームなど、良くも悪くも「ゲームらしいゲーム」が多いように感じます。堅牢ですが、もっと自由な発想があっても良い。マリオハイントなどの、今までとは違った新しい遊びの提案はあるのですか？

今西…出てくると思います。そうですね。そうしたいいろんな試みをしたいというクリエイターの声も出てきていますから。それはまさに、マリオ64を6月23日に出した効果だと思っています。あれでゲームの可能性が広がって、アイデアの幅も広がった。その効果は、やっぱり大きかったですよ。もう一つ、ファミコンというメディアは、今考えれば非常に制約を受ける機械だったんですね。ただ、あの時はある程度アイデアの枠をはめてしまったのが、逆によかつ



たんだと思っています。勉強と同じで、はっきりした目的がある方が、漫然と勉強をするよりも効果がある。今度は、その枠が非常に広くなりました。それはただ単にキャンパスの面積が広がったというだけでなく、どんな絵の具や素材でも使えるという意味で、自由度が広がっていますから。また、ユーザーの幅が広がると、今までとはまた違ったスタイルのゲーム





東京ゲームショウでN64を遊ぶ子供たち。同会場はまた、N64サードパーティソフトが初めてお目見えした場所でもあった。

を好まれる人も多くなると思いますが。様々な発想のゲームが出てきてほしいですし、また、現にそうした発想を持った人もたくさん出てきていますからね。

編：一方で、ROMカセットというメディアは、製造コストなどの問題で、自由な発想のゲームが作りにくいという声もあります。

今西：そこは非常に誤解されやすい点ですね。CD-ROMは気楽にゲームが作れるメリットがあるのと良く言われますが、それを安易

なソフト制作と勘違いされると困るわけです。よくN64は、ゲーム制作のハードルが高いと言われるですが、今時このくらいの敷居の高さは当然なんです。そんなくはない、技術もいらさない、お金もかからない中で作られたゲームの中に、光る物もあるかもしれないけど、ダメソフトの洪水で失われる物の方が大きい。5本ダメソフトがあっても、1本良作があればユーザーは満足すると言われる人もいます。それも一つの理屈かもしれないけれど、私たちはそうは思わない。ユーザーがダメソフトを買ってしまった不満は、やっぱり蓄積していくと思うんです。それが、ある日突然爆発する。

編：アタリショック（注1）の再来ですか？

今西：ええ。今はもう当時とは比較にならないほど市場が大きくなっていますから。業界の周囲を巻き込んで、相当影響が及ぶと思います。だから、来年以降64DDも発売する予定ですが、価格が下がることでチャンスが拡大するとい

うよりも、書き込めるメディアをどう活用するかという意味の方が大きいですね。

### やらせや仕掛けで開発者の露出をすべきではない

編：今後、徐々にサードパーティが増えてソフトラインナップが充実していく中で、それに比例してN64でもダメソフトが増えていく危険性はありませんか？

今西：我々は志を同じくするという部分を重視しています。それは創作物ですから、全部が全部、誰

がみても素晴らしいソフトばかりというわけには、いかないかもしれない。ユーザーにも好みがありますからね。しかし「ゲームが変わる、64が変わる。」というキャッチコピーの主旨だけは実現させたいと思っています。

編：そうした優秀な人材がどの程度ゲームメーカーにいるのかも心配な点です。むしろ、もっと様々な世界から才能を引き出すことが大切ではないのですか？

今西：そうですね。そのことは大切ですが、任天堂は今までは水面下では、さまざまな人たちが、業界からスピンアウトした人たちにチャレンジするチャンスを与えてきました。その一貫として、リクルート社からのご提案が、我々の主旨と非常に似たものがあったので、マリーガル・マネジメント（注2）を共同設立することになりました。業界内外からご参加いただきました。すでに開発にも入っています。開発は任天堂のハードに限ってはいないんですが、今のところN64での開発を希望されている方が多いようで、これもN64を

いわゆるクソゲーでも発売前は、褒めておき、発売後になって欠点を指摘したり、けなしたりするところ。

（秋田県 透幻悠綺）

### 読者の主張

あなたのゲーム雑誌への不満を教えてください。



提示した効果の一つだと思っています。まだちょっと公表はできないんですが。

編…人材確保という点で、引き抜きの是非についてはどう思われますか？

今西…危ないですね。うちの宮本にしても、彼一人でゲームを作っているのではなくて、何十人ものチームで作っているんです。そうした多くの人々がゲームの面白さを支えている。だから、誰か一人ヒーローを連れてきて、それで本当に素晴らしい物ができるのか。当社なんかは、ちょっと危険で、そういうことはできないですね。ある意味で人間というのは、ねたみそねみのある世界で生きているわけですから。ヒーローを一人つけてきて、他の人間がついていくかどうか。音楽業界ならば、シンガーソングライターの優れたのが一人出れば、それでやっていけるかもしれないですけどね。

編…クリエイターの露出に関して、任天堂は一貫して否定的ですね。今西…そうですね。ヒーローは、社内的には自然に浮かび上がって

きますよ。別に意図的にやらなくてもね。取り扱い説明書に制作者リストを載せるなどもしっていますけどね。マスコミサイドに積極的に露出させないとクリエイターが満足しないんじゃないか、僕はそうじゃないと思います。やっぱり、自分の作品が市場に出ていくこと、それが評価されて売れることが彼らの大きな満足感につながると思うんです。やらせや仕掛けでやるべきものじゃない。

## このままでは流通がダメになる という意識で動いています

編…先程、クリエイターへの新しい環境の提示がN64の第一の目標だと言われましたが、二つ目の大きな目標などはあるのですか？

今西…それはやっぱり売れることでしょう。

編…N64の販売促進には、流通の改善も大きな意味を持っていると思いますか？

今西…それは我々も、このままではゲーム流通がダメになるという危機感があります。N64の販売に関しては、9月末までは各問屋さ

んに対して割当制で商品を卸して市場をコントロールしやすい形にして、様々な資料を集めるつもりです。毎週、初心会さんを通して小売店の在庫調査などもしています。

その上で、10月ごろには今後の対策を立てていきたいと思っています。問屋さ

んにしてみれば、独自のご判断で仕入れ数を決定されたいでしょうから、我々にしても、いつまでも割当制を続けられるとは思っていません。

編…一言で初心会といっても、地道な経営努力を続けておられるところもあれば、抱き合わせや投げ捨てなどを常習とされているところもある。そうした一部悪質な問屋を整理することが重要なのではないですか？



今西…難しいですね。これだけ長い歴史のある流通をドラスティックに変えるというのは。そこには、やはり多くの人に関係していますから。任天堂はメーカーですから、流通に関与できることは、非常に限定されていますし。ただ、その中でも、できる範囲で何かしないと。このままでは流通全体が体力を消耗するだけで、ダメになるという危機感で動いています。

編…ローソンでの予約販売も続け

ゲームライターの暴走が目につくようになった。「ゲーム性に問題はあるが、〇〇がかわいいのでオススメ」とか超私的なことを平気で言っているところ。(愛知県 四谷一獲)



## 用語解説

### (注1) アタリショック

米国で家庭用ゲーム機市場を作り出したアタリVCSとソフトの販売が、83年を境に急速に不振となり、事実上米国の家庭用ゲーム機市場が崩壊した事件。サードパーティの参入障壁が低く、ソフトの質の低下を止める手段がなかったため、ゲームの粗製濫造が続き、ユーザーがテレビゲーム離れを起したことが原因とされている。

### (注2) マリーガル・マネジメント

リクルートと任天堂が共同で設立した会社。ゲームクリエイターと契約し、広告や営業などの制作以外の部分を担担して、ゲーム制作の環境を整えるのが主な業務。開発機種は特に任天堂のハードとは決まっていない。詳しくは前号参照。

### (注3) バッテリーバックアップ・FXチップ

前者はセタ社開発。これでパスワード地獄から解消されたと感じた人も多いはず。後者は英国アルゴナート社開発。CPUの処理速度を高め、「スターフォックス」「ロマンシングヘリコプター」などのソフトで活用された。

### (注4) ライブラリ

キャラクターの移動や画面の書き換えなど、ゲーム制作に必要なプログラムのパーツ集のこと。これらのパーツを組み合わせることで、ゲーム制作の敷居が下がり、開発者はその分ゲーム性の創造の部分に労力を割くことができるようになる。

### (注5) 竹田玄洋

任天堂製造本部開発第三部部長。N64ハード開発責任者。初代ドンキーコングなどの、1チップマイコンを使用したビデオゲームの時代からゲーム開発に携わっている。

られていますね。任天堂でのコンビニ流通の位置づけはどうなりますか？

今西…まだデータ収集の段階ですね。どの地域でどう商品が動いているのか情報を集めて、今後の販売戦略の参考にする予定です。

編…ゲーム業界はコンビニ流通をめぐって大きな動きが出ていますが、どうお感じですか？

今西…販売チャネルの拡大という意味ではあり得るでしょうね。ゲーム専門店や玩具店に行つてゲームを買うのが恥ずかしいとか、時間が無いという人は必ずいるでし

ようし、そうした人々にとって便利な販売ルートだとは思いますが、ただ、そうした需要がどれだけあるのかが問題です。いくらゲームが文化になって、日常性が出てきたと言っても、本当にゲームがコンビニアイテムとなる資格があるのか。個人的な意見では、まだゲームにそこまでの日常性はないと思います。

編…64DDのデータ書き換えをコンビニで行うなどの予定はありませんか？ 通信上で体験版が入手できて、ゲームの内容があらかじめ分かるようになれば理想かなと

も思うのですが。

今西…難しいですね。今の制作状況では、極端な話、体験版すら作れるかどうか。だから本当に、コンビニ流通に関しては、まだまだどうなるかわからないですね。そもそも、そこまでしてゲームを売る必要があるのかも疑問です。マーケティングしてプロモーションをして、体験版などを配って、金を使ってどんどん膨らませていく。いつか割れる時がくると思うんです。玩具とはそんな世界じゃないでしょう。任天堂が保守的と言われるのかもしれませんが。

## 娯楽品だから頻繁な改良は馴染まないんです

編…今回ROMカートリッジを採用されたのも、娯楽品であることに對する回答の一つと伺っています。

今西…そうですね。まず取り扱いが容易でゲームの待ち時間がないこと。まさにガシャポンの世界ですね。それから海外でのコピー対策。香港などではCD-ROMは100%違法コピーされて販売されていますから。それをカセットに特殊な回路を組み込むことで抑制できる。そして3つ目が、スーパーファミコンの時もバッテリーバックアップやFXチップ(注3)などをカセットの中に積んだように、ハードの機能拡張が保証できるので、ゲーム機の寿命を延ばすことができる。この3つの思想は、ベストとは言えなくても、これまでの実績からして間違っていないと思います。値段だけの問題ではないんです。

編…ハードの耐用年数ということでは、前回のインタビューで



は「今世紀中は他のハードはいらない」と言われていましたね。

今西…今は技術革新が非常に速いですからね。ところが娯楽品ですから、車やパソコンのように少しずつモデルチェンジしたり、先端技術を取り入れてバージョンアップしたりということが馴染まないんです。だから、ROMカセットを採用して、後からディスクも発売することにした。ディスクは容量を増やすだけのものではなく、書き込みができることで新しいゲームの世界が広がりますから。その中でマイクロコード方式を採用して、プログラム次第でハードの可能性が広がる方式を取ったんです。ここがファミコンやスーパーファミコンと一番違うところですね。

編…そのマイクロコードですが、サードパーティに仕様を公開されていないのはなぜですか？

今西…それは、力のある人はどうぞ触ってみて下さいということですよ。マリオ64で使用されている、いわゆる「マリオコード」みたいなものもあるのですが、宮本にし

ても今後公開するつもりはないようですし。本体も、今はまだブロックボックスの部分が多いと思いますが、開発規制みたいな物も特にありませんからね。

編…PS、SSではライブラリ（注4）を充実させてクリエイターのためにゲーム制作の環境を整えています。N64はそれとは違う方向性のようなですね。

今西…そうですね。そこでコンセプトが違いますね。極端な話、ライブラリ方式だと同じようなゲームしか出てこないわけです。だから、クリエイター側でハードの中に入り込んでもらわないと。それで初めてゲームの質が変わると思いますから。

編…一方で、マイクロコードを駆使しても、CPUが64ビットから128ビットになるわけでもないし、ハードの奥まで入り込んでゲームを作るのは、ファミコンなどでは当たり前のことだったと言う人もいます。

今西…それは、ある意味ではゲーム制作というものを本当に理解している人なんでしょうね。開発に

限らず、考え方がね。

ただ、すべての開発者をいきなりそのレベルまで持っていくことは無理

なので、まずはそうした突出したグループを目標にして、全体がレベルアップしていけばと思います。

編…ハードの可能性という面で、カセットの新しい使用法や提案などはあるのですか？

今西…カセットは64DDが発売された後でも使用価値は変わりませんし、むしろ増すかもしれません。竹田（注5）もそうした意味でも、長くいろんな可能性やアイデアに耐えられる環境を設定しているはずですよ。

編…カセットとディスクを併用し



©Nintendo

て遊ぶゲームや、今後通信などに対応されるとして、モデムを使用せずに直接ROMカセットに電話線を差し込むとか？

今西…それは、まさにハード的な考え方ですね。ソフト次第だと思いますが、そうした可能性も当然設計陣の頭の中に入っていると思います。

## キャッチコピーの世界を実現させていきます

編…耐用年数や可能性などのお話をお伺いしていくと、N64は、家庭用ならではのハード像を追求している印象を受けましたが？

今西…そうですね。我々もアーケ





ードを一時期やっていたことがありますが、限界を感じました。あれはまさにマニアの世界で、自転車操業的にゲームの高度化を図らなければならぬ。体感ゲームや格闘ゲームが出てきたのも、その限界を越えようとしてきた結果で、当然そこには限界がある。最終的にアーケードゲームは、遊園地という大きな娯楽ジャンルに戻っていくのだと思っています。それは、一つのモニター、一つのパッドという世界とは全く異質なも

のです。ですから、移植は資産の活用ですから仕方のないことですし、戦略の一つだと思うのですが、移植だけで家庭用ゲーム機を進めていくのは危険でしょうね。編：最後に、今後のN64がゲーム業界に対して果たしていく役割などを、簡単にお伺いできればと思います。今西：それは、まさに「ゲームが変わる、64が変える。」というキヤッチコピーを実現するということとでしょうね。それは本当に実現したいし、実現しないとN64の存在価値もないし。クリエイターの行き詰まり感や、流通の問題なども含めて、ゲーム業界がこのままではダメになるのではないかという危機感で来ていますから。それが理解されて評価されるかどうかはわからないんですけども。ま、なんとか理解していただきたいんですが（笑）。編：今日はありがとうございました（8月21日 任天堂本社にて 聞き手・構成・小野憲史）

## 任天堂従来機

### 一問一答

— ゲームボーイポケットの売れ行きが好調のようですね  
今西：本体を小型化して画面を見やすくしたという、「携帯性」というコンセプトをより追求したことが評価されているんじゃないかな。「ポケモン」も100万本出荷を達成できました。「モグラリニャ」を始め、これからもソフトの品揃えを充実させていきます。  
— SFCには今後どのように取り組まれますか？  
今西：いろいろ企画はありますが、まだお話できない状況です。今でも特別セールなどをするのと、突然6、7倍も売れたりすることがあるんです。入門機としての位置づけがはっきりしているんじゃないかな。親が子供にねだられた時、財布から出せる金額は、1万円が上限なのではないか。価格を下げた意図もそ

こにあります。

— SFCの延命策に最低限サテラビューという話もありました。

今西：本当は、サテラビューは、作品発表の場を作ったかっただけです。無料放送というのはそういう意味があるんです。過去のゲームにはこのような名作があったということなども知らしめたいですからね。

— バーチャルボーイも出荷が停止されている状況ですが  
今西：テレビゲームとは違った、新しい娯楽の提示というコンセプトが、ユーザーにも流通にもうまく伝わらなかったというのにはあったでしょうね。こちらのプロモーションの仕方も悪かったでしょう。





# 流通の抱いた幻想と真実

ある意味でユーザーよりもN64の発売を心待ちにしていたのが、問屋や小売店などの流通業者。彼らはN64発売後の推移をどのように見ているのだろうか

## N64の現状に対する 初心会の思いとは

「昨年の夏は『ヨッシーアイランド』という100万本ソフトがあったが、今年の夏商戦には、スーパーファミコンの大作ソフトがない。その分、N64に頑張ってもらわないと、売り上げが厳しいのだから」と、初心会の幹事問屋である(株)河田でテレビゲーム関連の商品を取り扱う中務健洋氏は語る。

PS、SSの出荷台数が伸びているとはいえ、市場的には両機種を合わせて700万台前後。一方で国内に1700万台普及したSFCは、新作ソフトの発売本数の低下と共に、徐々に第一線から退

こうとしている。他の玩具や物販を行うところもあるとはいえ、多くが任天堂のハードとソフトを主要な取り扱い商品としている初心会の構成問屋にとって、N64の売れ行きは死活問題だ。

「マリオ64が比較的低年齢層を嗜好した商品なのに対して、今は景気が不透明なこともあり、親の財布の紐が堅い。でも、子供はみんなマリオ64で遊びたいと思っているんです。だから年末商戦に期待ですね。そのころには任天堂の他のゲームも出てきますし。マリオカート64にも期待しています」(中務氏)。

## N64に皆がジレンマを 抱いている現状

現在、市場で最も勢いのあるハードといえばプレイステーション。7月末の1週間で、全国でPSが5万台売れたのに対して、S、N64の販売は2万5千台前後に留まったという(編集部調査)。特に、N64を待っていた低年齢層ユーザーが、ソフト本数の少なさなどからPS購入に流れたのが、好調の原因という声が多い。

「でも、PSはゲームタイトルが豊富なので一般的なイメージがあります。決して家族向けのハードじゃないんです。ボードゲームやパズルゲームなど、家族で遊べるゲームはSFCの方がだんぜん多い。PSが低年齢層に浸透してきているとはいっても、買って

いるのは小学校高学年までで、それ以下の本当の『お子様』ユーザーは、あまり買っていない。あと、SFCで満足している層も買っていないんですね」というのは、東京、中野のゲームショップ「モリス」のプロデューサー、金寿彦氏。

N64の販売状況に関しても、「6月中は順調に動いたが、7月に入ってガクンと落ち、正直ビツクリした」という。最初は価格が高いからかと思ったが、ユーザーと接しているうちに、ソフトタイ





トルの少なさと今後の展開が不透明なことの方が、より大きな問題であることがわかってきた。

「マリオ64がどんなに面白いソフトでも、それ一本ではハードを買う要因にはならない。SSがバーチャファイター1本でハードを引っ張った時とは、明らかに違っている。それは、N64がマニア指向の商品ではないことの現れなんですよ。だから、N64には皆がジレンマを感じていると思うんです。流通はハードを何台出荷しても、ソフトタイトルが少なすぎると思っているし、ユーザーもマリオ64がいくら面白そうでも、それ一本

ではまだ本体を買えないでいる」

一方、子供たちが熱中しているゲームは、GBのポケモンや、キーホルダー型のパズルゲーム「トリリン」、SFCの名作中古ゲームなど。また、テレビゲーム以外では、ミニ四駆に人気が集まっているという。「新世代機が置いてきてしまった低年齢層を、もう一度ゲームに取り込むのがN64の役割のはず」と金氏は言う

## 期待の4番打者だが、やはり年末に期待が集まる

こうした状況を、TVゲームショップ経営情報誌「TVゲームプ

レス」(メディアアクリエイト発行)の主幹、細川敦氏は、

「N64の本体の高性能さと、ソフト、流通に見られる保守性が、今後改善されていく中での踊り場の時期」と分析する。

「N64はスペック的にも市場的にも、様々な意味でSFCの単純な後継機ではなくなってきたという。しかし、マリオを始めとしてソフトタイトルは従来の続編が多く新規性に乏しく、旧初心会を引き継いだ流通も変革点が外から見えない。任天堂は2、3年の商売ではなく、もっと長期的な視野にたって、今後これらの改善策を示してくるでしょう」(細川氏)。

一方、小売店はSFCの売り上げ低下をPS、SSでカバーする状況が続いている。ソニーと契約を結んでいる特約店は全国で約5千店、初心会の取り扱い店舗数はその約2倍。百貨店や量販店などでは任天堂製品を主力に扱っている店も多い。その中で市場の閉塞感をN64が払拭してくれると流通が期待した点も多かった。

「PS、SSが発売された94年

末と比較すると、明らかに小売店の利益は上がらなくなってきたいますし、市場的にも縮小してきているのではないかと懸念があります。その中で、ある種ホームランバッターの、塁上に残ったランナーを一掃してくれるような役割を流通は期待していたと思います。でも、第一打席はヒットを打ったけど、それ以降調子を落としてきているといった感じでしうか」(細川氏)。

だが、任天堂の過去の実績から、N64がこのまま失速するとみなす声も少ない。

「小売店の多くはN64にまだ期待していますし、年末商戦が一つの山だと思っています。ただ、一社が飛び抜けてシェアを握るのも良くない。任天堂が市場の9割を握っていた頃、ある種の歪みが生じた。小売店へのしわ寄せになったわけですから。ハード数が増えることと取り扱ったソフト数が増える問題もありますが、やはり3社が拮抗してお互いに競争し合っているのが、小売店にとっては望ましいのではないのでしょうか」(細川氏)。



# PS、SS、

## 新世代機の中の

# N64

有力3ハードが出そろった。発売から現在まで様々な出来事を経ながら、それぞれのハードは独自の方向性を見せ始めている。その動きをゲームメーカーはどのように見ているのだろうか。

### 32ビット機の登場とゲームの変質

ゲーム市場の中心は、今や32ビット機に移行しつつある。

その中、果たして今N64が登場したことによりどのような意味があるのか。編集部では各ゲームメーカーへの取材をおこなった。

新たに増えたプラットフォーム。だが、それを支えるユーザー

の人口はあまり変わっていないというのがメーカー各社のほぼ一致した見解である。だが、回答の中で「PSによる新規ユーザー層の増加」を挙げるメーカーも目立った。では、ユーザーは一体どこで減っているのだろうか。

あるパブリッシャーは「ゲーム機の表現力の向上により、ゲームを評価する際の軸が増えた」と指摘する。32ビット機の登場により

3D表現やCG、ムービーが当たり前の演出表現になった。見た目に訴えるCGやムービーは、決してマニアではないがゲームには興味がある、比較的年齢層の高い一般層の心をつかみ、それに伴ってCGやムービーそれ自体がゲームを評価する際の一つの基準となった。もともと32ビット機を支えていたのが、SFCに飽き足らなくなった、年齢の高いマニア層であ

N64  
ゲームメーカーは  
こう見る

株式会社ナムコ

任天堂の優れた技術力が生み出したハードですから、家庭用ゲームの世界に新風を吹き込んでくれるでしょう。ソフトのバリエーションが豊かになれば、相応な影響





ったこともあり、ゲームのコアユーザーの年齢層は全体として上昇した。そしてそれを支えていたのが、ROMカセットやSFCの流通体制に不満を抱いていたメーカーが、CD-ROMと新しい流通の形を掲げて登場した新世代機陣営に魅力を感じて多数参入

していったという状況である。これにより、新世代機はスタート当初からタイトルの不足も起こさず順調にその道を進んでゆくことができた

た

これがファミリー層の支持の強いSFC市場に与えた影響は大きい。32ビット機へその重心を移す多くのメーカー。それによりSFCの新作は減少の一途、SFC市場はどんどん冷えこんでいく。そして子供たちは中古ソフト、ゲームボーイへ。そしてついにゲームから離れ始めたのである。「今の『子供』はゲームに対して冷めている」とあるメーカーはいう

## N64にかかる期待は大きかったが……

「スーパーマリオ」や「マリオカート」といった、ファミリー層への訴求力の高いタイトルを持つ任天堂、その新ハード、N64が、こうした層の再度の取り込みを周囲から期待されたのも当然の流れだといえる。N64第1弾ソフト「マリオ64」は確かにそ

れに成功した。だが、ゲームの質の維持に気を使うあまり「少数精鋭方式ゆえに生まれる寂しいライオンナップ（匿名A社）」という状況を招き、今の低迷状況に至っている

少し前までなら、「一強皆弱」という言葉に象徴される任天堂ハードの魅力を疑うものは誰もいなかった。だが今は違う。各メーカーの今後の展開についての回答には「各々のハードの特性を活かし……」や「作るゲームによってプラットフォームを選択」といった言葉が当たり前のように現れる。メーカーにとっては他機種共存時代が既に定まった事実であり、そしてそれはおそらくその通りなのだろう。家庭用ゲーム機といえば任天堂のハードを指した時代は終わりを告げ、任天堂のハードにゲームをつくってさえいけばいいというゲーム業界はもう過去の姿なのである。

では、各メーカーはN64の向かうべき方向性についてどう考えているのだろうか。いくつかの回答から言葉を拾ってみよう。「娯楽

力を持つハードになるはずです。

### データイースト株式会社

現状ではラインナップが弱すぎて、何ともいえません。今後1年の間に、どれだけユーザーにインパクトを与えるソフトを発売できるかにかかっているんじゃないですか？

### 株式会社システムソフト

顧客のためのマシンではなく、技術指向のマシンを発売しても顧客にソッポを向かれるのではないかと？

### 外資系メーカーA社

任天堂のすごさがどこまでN64を通じて伝わるかだけなのでは無いでしょうか。売れてからじゃないと影響は出ないと思います。

### 中堅メーカーM社

表現力等の性能には「差」をつけた感がある。開発に対する不安、ROMソフトによる予算等の不安、現時点でのソフトの決定力不足もあり、まだ結論は出せないが大手ソフトメーカー等の参入によつては業界を動かしかねない可能性を秘めている。



商品としての特性を追求」、「高品質で単純な面白いゲーム」、「ゲーム性を重視し、低年齢層に訴える」、「など、メーカーがN64の理想像としているのは、32ビット機が向かうのとは全く反対の、遊んで面白いゲーム、玩具としてのゲームを供給するプラットフォームだ。そしてこれは、まさに任天堂とN64が目指そうとしている方向なのである。

## N64、32ビット機、その理想と限界

玩具性へ回帰し低年齢層やファミリー層へのアプローチをおこなうN64と、CD-ROMの特性を活かしたゲームを中心に、自身のコアユーザーや年齢の高い一般層へアプローチしていく32ビット機。しかし現在、両者は共に大きな問題を抱えている。

「見た目だけ」、「ヴィジュアルばかりを求めてゲーム性がおろそかにされている」。32ビット機の登場と同時に、こうした評価を受けるゲームが格段に増えた。豊かになった表現力を武器に、広く、

浅く、多く、というスタイルを取る32ビット機は、ヒット作を多く生み出すが、その陰には多数のクソゲーの山が築かれているのである。あまりに見た目の演出に走り過ぎてゲーム性に対する配慮を忘れ、また趣味性やマニアを重視したゲーム作りを続けられ、ゲームをする層そのものを消し去ってしまう状況を招きかねない危険性はらんでいる。

逆にN64の場合は、豊かになった表現力、高機能を総動員して、狭く、深く、少なく、というスタイルをとっている。確かにクソゲーは生まれなないかも知れない。だがこれでは一つの作品が発表されるまでに必要な時間、労力、資金が多すぎてリスクが大きい。また子供自体も「N64のゲームで遊ぶには今の小中学生はかしこすぎる」(中堅ソフトハウス)という意見もある通り、玩具そのものの定義、そして子供そのものが今までは大きく変わっている。さらには、任天堂自身が、玩具としてのゲームをN64の3D空間内でどのようにして表現すればいいかと

いうことを

完全には掴め

ていない。「マリ

オ64」を遊んで、

しばらくして、とて

つもなく高い自由度の

壁の存在を感じた人は多

いだろう。それは、とりあえ

ず右に走ればよかった2Dのマリ

オとは明らかに違うものだった。

複数の機種が争うという状況

は、実はユーザーにとって理想的

であり、魅力的な状況だ。競争か

ら個性豊かな作品が生まれてくる

可能性は大きいからだ。ただしそ

れは、その競争が他のハードに真

似できないものを追究しようとい

う競争の時には、である。お互い



では、ハードが何台ある

が相手の真似をし

始める、そんな状況

では、意味はない。現在苦境に立つ

N64。だがその苦境に負けてその

スタイルを変えては存在の意味は

ない。ゲームはすでに玩具ではな

いという声は確かにある。だが玩

具としてのゲームを求めている層

はいつもどこかにいるはずだ。

(編集部)



# 海外N64通信

海外企業との提携の中で開発されたN64。現地での状況はどうだろうか。アメリカ、イギリスからの現地レポートです。

## ☆アメリカ☆

N64がアメリカでは9月30日に発売決定となり、雑誌以外に何か情報はないかと、ワシントン州シアトル郊外、NOA（米国任天堂）のある街のトイザらスに出かけてみました。広大な店内の一角にある任天堂のコーナーでは、ドンキーコングのディスプレイや他のゲームのモニターが並んでいるものの、8月30日現在でN64に関するポスターやビラは見あたりません。店員さんに訪ねてやっと思らえた情報が、画用紙に2色刷りで刷ったチープなクーポン券でした。\$199.99の定価が、当日これをレジに出すと\$179.99で買える！ というものです。壁に

かかったクーポン券は、1時間見張っても誰も取る様子もありませんでした。他にブロックバスタービデオというビデオレンタルショップチェーンで、N64のレンタルを9月30日から11月30日まで、\$16.99で行う予定です。

ですが、問題はソフトにありません。同時発売ソフトはマリオ64とPW64の2本のみ。確かにマリオに対する信頼は米国でも高いのですが、イメージ的に言って「お子様ランチ」なのです。しかも高価な。こちらで格好良いゲーム野郎といえば、日本で言うヘビメタ系やスキンヘッドのマッチョマン風兄ちゃんを思い浮かべますが、そんな皮ジャン野郎がお子様ランチをプレイしても、ちっとも格好良くありません。やはり格闘ゲーム

やレースゲームが格好良い（COL）とする子供たちにとって、そうしたソフトが無いということ、は、ちよつと悲しいことなのです。

永見浩子（ながみ・ひろこ）  
米シアトル在住の出版デザイナー。家庭用ゲーム雑誌の出版に携わる。

## ○イギリス○

9月23日現在、まだ英国での発売日が決定されていないN64。7月には日本でN64が発売されたこともあり各雑誌が一斉に特集を組んだが、発売日未定ということもあって今一つ盛り上がりがない。コンシューマ系の開発会社の人間たちと話していても、「いや、マリオ64きれいだよね PW64も悪くない。ところでQuake（注）だけどさあ」という感じである。開発に対するサポートがそれほど充実していない等の話も聞かれるのだが、それ以前に「対岸の出来事」程度にしか注目されていないという印象を受けた。

7月頃の広告では、£600（10万円）の値札のついた並行輸入のN64も見られたが、昨今はソフト2本付きで£430、1本付きで£390辺りに落ちてきている。だが、PS、SSのソフト1本付きで£199。ユーザーの買う対象にはなっていない。ゲーム雑誌の人気ランキングでは、期待のソフト1位がマリオカート64、4位にゼルダ64と、ユーザーから期待されているのだが、ソフト無し、画面写真も無しでは雑誌の取り上げ方も今一つである。また、PCの市場が圧倒的に大きい英国では、PCソフトの値段がコンシューマより圧倒的に安い。発売日には£39.99だったQuakeが、1週間後にはどの店でも£29.99。対してPSの新作ソフトは£54程度。しばらく経ったソフトが安い店で£38〜34。PCの廉価版ソフトが£10程度からあるのに比べる

とかなりの差がある。家庭用機との戦いもさることながら、PCとの戦いの方が、より厳しいものになるのではないかと思う。

椎野竜彦（しいの・たつひこ）  
ゲームプロデューサー。現在は英国と日本を往来する生活。



# N64を遊んで

制作者に聞く

# 僕はこう思いました

N64の見たゲームの可能性やマリオ64などのゲームソフトから開発者はどのような思いを抱いたのだろうか。第一線で活躍するクリエイターに感想を伺った。

## 遠藤雅伸

（株）ゲームスタジオ代表 代表作「セビウス」「ファミリースーキット」

マリオ64は結構遊びました。いいゲームですね。ゲームが完成してから作り込みがしっかりしてあって、細部までよくできているのが印象的でした。

かなり重い処理をしても、処理落ちが気にならないというところに、ハードのパフォーマンスを感じます。αチャンネル（注）つきの映像も、目に優しいですね。

ただ難易度が高く、ボクは下手だから120個しか☆が取れませんでした。こんなに難しいと、広く遊んでもらえるか心配ですね。

## すぎやまこういち

作曲家「ドラゴンクエスト」シリーズの音楽は業界を越えて非常に有名

N64とソフト3本を早速買って遊んでみました。マリオ64はさすがですね。みなさんすごいと言われてますが、その通りだと思います。パイロットウイングス64も、

SFC版よりも楽しいし、羽生将棋も強いし、速い。だから、後次のソフト待ちの状態です。そんな中で、僕自身は将来必ずN64の音源を鳴らすことになると思いますから、今はN64をシンセサイザーとしてどう使いこなすかを、コンピを組んでいる多和田君と研究しています。ドラゴンクエスト

## 飯田和儀

（有）パラム所属 ゲーム作家 代表作「アクアノートの休日」「太陽のしっぽ」

VIと今度発売されるIIIで、SFCの範囲内でオーケストラサウンドの頂点が極められたと思ってますが、N64には、もっと可能性を感じていますよ。

巷では売れ行きが芳しくないと言われ、遂に王者転落か!? と、格好の週刊誌ネタ&業界人の時候の挨拶にされている任天堂及びN64ですが、当の任天堂は短期的なN64の売れ行きはあまり気にしていないんじゃないでしょうか？ シリコングラフィクス社と共同開発し、ネットスケープ社と業務提

## 堀井雄二

ゲームデザイナー 代表作「ドラゴンクエスト」シリーズ

携。あのマイクロソフトとも接触があるらしい。衛星放送のチャンネルも獲得済みだし。得体のしれない野望めいた計画を感じます。彼らは現在のゲーム業界の想像力を遥かに超えた、とんでもない世界を実現化しようとしているのではないのでしょうか？

スーパーマリオ64は 任天堂の底力を見せてくれた作品といっても過言ではないでしょう。とにかく 遊べる。よく ここまで作りこんだなあと正直びっくりしています。日頃から 宮本さ

（注）αチャンネル：N64ではこれまでの半透明機能と異なり、ドット単位で色の透明度を指定できる。αチャンネルはその数値。マリオ64のテレサの表示などは、αチャンネルが生かされている代表例。



んが言ってる箱庭世界を まさにこの作品で具現化させたのではないのでしょうか。世界を自由に走り回れることも さることながら木にのぼったり 空をとんだり水にもぐったり と プレイヤーがやりたいと思うだろうことをすべて やれてしまうのはほとんど驚異的です。

でもホントいうと ボクがこの作品で 1ばん気にいってるのはその部分ではなくて 別の所にあります。それは ずるっこが できるということ。

たとえば ペンギンの子供を母親のもとに つれてゆく時 長い道のりをいかにくても あるポイントから飛び降りると いっきにいけてしまう。また 高い高い山に登る時も 途中のガケをハイジャンプであがると かなりシヨートカットができる などなど。ふつうなら ここからいけると楽すぎるから ロックしちゃうおうとなりがちなのを あえて許してしまっている懐の深さが じつは1ばん気にいっているのです。

だから 安心して いろんなこ

とをためてみれる。こっちからゆくと楽なのじゃないか。大砲をつかえば苦勞しなくても なんとかなるのじゃないか。

現在ボクのとったスターは まだ90個ですが 120個とってヨッシーに会いにいくのは そう遠い未来ではないでしょう。

それまでに ゼルダ64を!!

宮本さん よろしくおねがいしますねっ。

### 森川倅

(有) ムームー代表 現在 かんぱれ森川君2号(仮) を鋭意制作中

私たちのご先祖さんは、どうかこの(3次元の)現実界をうまく(2次元の)平面に書き表せな

いかと、図法をいろいろ発展させてきたわけですよ。この3次元

↓2次元変換という技術は、人類のみがなし得た偉大な文化なんですよね。ところがコンピュータゲ

ームの世界では、ここ2、3年、なにやら2次元は気恥ずかしい、遅れてる、未開(そこまでいって

昨今の気持ちです。だって、いくらコンピュータが3次元的に計算しても、結局モニターという2次元上に映し出されるわけでしょう。これって昔と同じですよ。で、本題ですが、現在のゲーム制作者は、ご先祖さま同様、コンピュータの計算した(3次元の)世界をうまく(2次元の)モニター上に表現できない物かと苦心しているわけですよ(中には全く意識していない人たちもいるみたいですけど)。マリオ64は特にその辺の所を真剣(IIまじめ)に悩んでいる(II考えている)様子が感じられました。すごい人というのは何がすごいかというと、そういうツボをしっかりと把握していることだと思っんです。

それだけでもすごいのに、建設的な解決案を提示できるというのは、天才の才を持ってらっしゃるということなんですよ。

### 山宮慶太

映画監督 代表作 セイラム1、2  
現在 N64 用 対戦格闘物を開発中

マリオ64をプレイしていつか思うのは、「ああこれじゃあ、

もう何でもありだな」という事。1コのキッチンとした空間と、一人の(あえて1コと言わず)キッチンと動ける、動かせるキャラクター。この2つが自分にとって何でもアリと思わせる鍵なのだ。この要素を満たしたマリオ64は、アクションゲームでもあり、アドベンチャーでもあり、RPGであると自分は思う。そして、このシステムをプレイヤーにストレスを感じさせず動かせるN64は好きです(カートリッジロムが好きなかだけかもしれない)。

ルールをふくめてキッチンとしているという証に、4歳になる娘がアナログジョイスティックを使ってマリオを遊んでいるではないか。個人的にはこの空間とキャラクターで、「バイオハザード」と「クロックワークナイト」をやってみたい。発売したら2本とも買うぞ!! エッ、N64じゃないの?



# 「最強羽生将棋」は本当に強いのか

いきなり現れて「最強」を名乗る「最強羽生将棋」。「最強」を名乗るなら先輩ソフトを倒してから名乗れ!! という訳で始まる大検証大会。

## ゲーム批評はだまされないぞ

「最強羽生将棋」確かに羽生は強い N 64 も究極のハードだ だがいきなり「最強」はないだろう ホントか。ホントに「最強」なのか。早速、強力ソフトを用意して「羽生将棋」を迎え撃つことにした。用意したのは「対局将棋 極」、「柿木将棋」、「金沢将棋'95」の3本 コンピュータ将棋界で1、2

を争う強さを誇るソフトを元に作られし強者たちだ。対局は、TV モニターを2台用意し、COM 対局を先手、後手1局ずつおこなうという形式でおこなわれた。

「羽生将棋」は「極」、「柿木」には楽々勝利 だが、「金沢'95」には苦戦の末になんと負けてしまったのだ。同じ開発者とはいえ、「羽生将棋」のピンチであることは間違いない。だが、ここで対局にかかった時間に注目して欲しい(表

1)。「羽生将棋」が思考に要した

時間は他のソフトの半分以下。コンピュータ将棋は、局面に応じて考え得る指し手に点数をつけ、最も高いものを選択するという方式が一般的だ 思考にかかる時間に比例して、より深い検索、そして有効な手を打つことができる訳だ。そこで、持ち時間を30分に制限して再戦をおこなった。結果は表2の通り、今度は全ての対局に「羽生将棋」が勝利した

やはり強いのか「最強羽生将棋」モチはモチ屋ということで、日本将棋連盟システム部、羽賀幸治氏に聞いた

「定評ある金沢氏の最新の思考ルーチン それを強化するために日本将棋連盟が人力した1万4千手あまりのデータが強さの理由ですが、これまではこれを処理するのに長い時間がかかってしまった。その問題を解決してくれたの

がN 64という訳です」

## 強いヤツは守らない!!

確かに「羽生将棋」は速く、そして展開が多彩だ 序盤から、振り飛車、筋違い角など様々な戦法を取ってくる、筋違い角など昭和20年頃に将棋界で流行ったもので「相手の選択の幅を狭める点でコンピュータ将棋に向いている」(羽賀氏)という戦法らしい。また「羽生将棋」はとにかく攻める。王様のまわりはスカスカなんてこともしばしば。オイオイ負けちゃうぞ、と見ているこちらはハラハラのし通し。だが開発元のセタの富士本社長によれば「強い人はあまり守らないんです。実際の勝負をみてもそうですよ」とのこと まあ、そう感じたのもCOM 対局だったから 編集部レベルじゃ守る必要もない 強すぎて攻められないんだから、

(編集部検証32時間)

表1 時間無制限

●VS PS版 対局将棋 極 (開発 金沢 伸一郎氏)

先手番	勝者	手数	思考時間
羽生	羽生	95手	羽生 12分34秒 極 37分10秒
極	羽生	136手	羽生 37分15秒 極 83分43秒

●VS PS版 柿木将棋 (開発 柿木 義一氏)

羽生	羽生	139手	羽生43分35秒 柿木137分45秒
柿木	羽生	110手	羽生22分19秒 柿木55分11秒

●VS PS版 金沢将棋'95 (開発 金沢 伸一郎氏)

羽生	金沢	131手	羽生41分21秒 金沢104分18秒
金沢	金沢	122手	羽生35分17秒 金沢92分32秒

表2 制限時間30分

●VS 対局将棋 極 先手番、後手番共に「羽生将棋」の勝利

●VS 柿木将棋 先手番、後手番共に「羽生将棋」の勝利

●VS 金沢将棋'95 先手番、後手番共に「羽生将棋」の勝利。「羽生」雪辱なる。





ソフトインプレッション  
ウェーブレース64

# カセットに秘められた 海の真実

N64ソフト第4作。「波の動きをシミュレートした」といわれるこのソフトの実力は?

モニターを超えて  
広がるあの青い海

モニターの中でどこまでも青く澄み渡る海。「ウェーブレース64」をプレイした際に一番感じるのが、この海の青さだ。「ドルフィンウェイ」などの、どこまでも青く澄み渡る透明感溢れた海、「ミルキーウェイ」の霧に霞む湖の美しさは、モニターを超えて私たちの心を和ませてくれるし、「ポトパイレーツ」の重油がギラつきドラム缶が浮かぶ工業地帯の海は、いくらゲームとはいえ転倒して水を飲み込んだら吐きそうだな。この映像の持つ力は、「パイロットウイングス64」でも同様に感じられたが、こちらの方が波しぶきなど肌感覚で伝わってくる世界な



遊んで気持ちよくなろう。それで十分。

だけに、よりダイレクトにユーザーに伝わってくる。当然、その映像を支えているのが練り込まれたゲーム性なわけだ、ここではリアルタイムに姿を変える水面の表現と、ジェットスキーを3Dスティックで操作するという操作感覚の良さを評価した

い。実際、このゲームではジェットスキーの挙動に相当面倒くさい計算をしている。天候によって姿を変える水面の動きをシミュレートし、その上でジェットスキーの浮力や摩擦係数を計算して挙動を決め、さらにボートが上げる水しぶきが他者や水面に与える影響を計算して……といった具合にである。また、急カーブを曲がる時に思わず3Dスティックを手前に引いてしまう所など、本物のジェットスキーの操作を連想してしまいうし、微妙なスティックさばきや車体の調整がビビットにタイムに影響する点など、改めてその操作性の良さには驚かされる。一方、アクロバット走行をつなげてスコアを競うモードは、レースゲームとしては異色のフィー

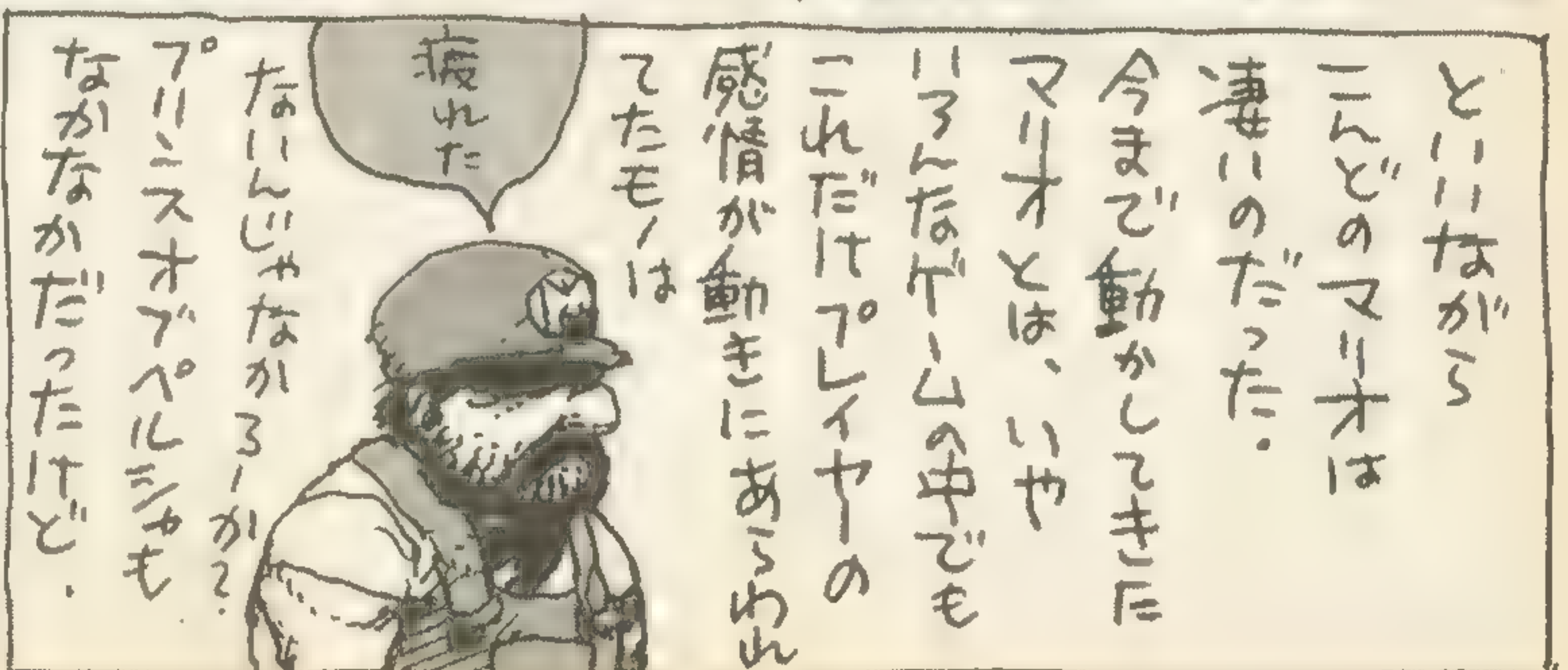
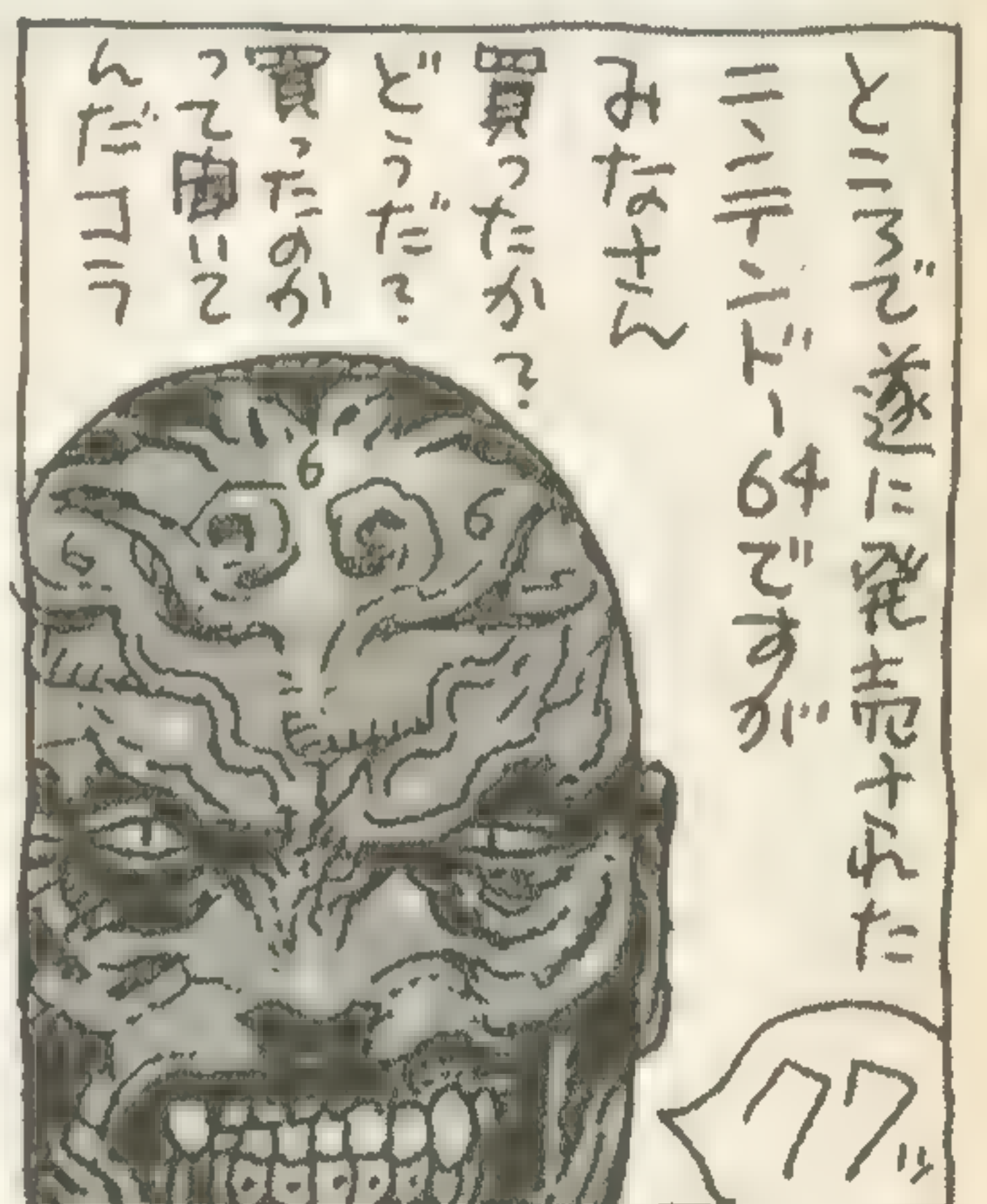
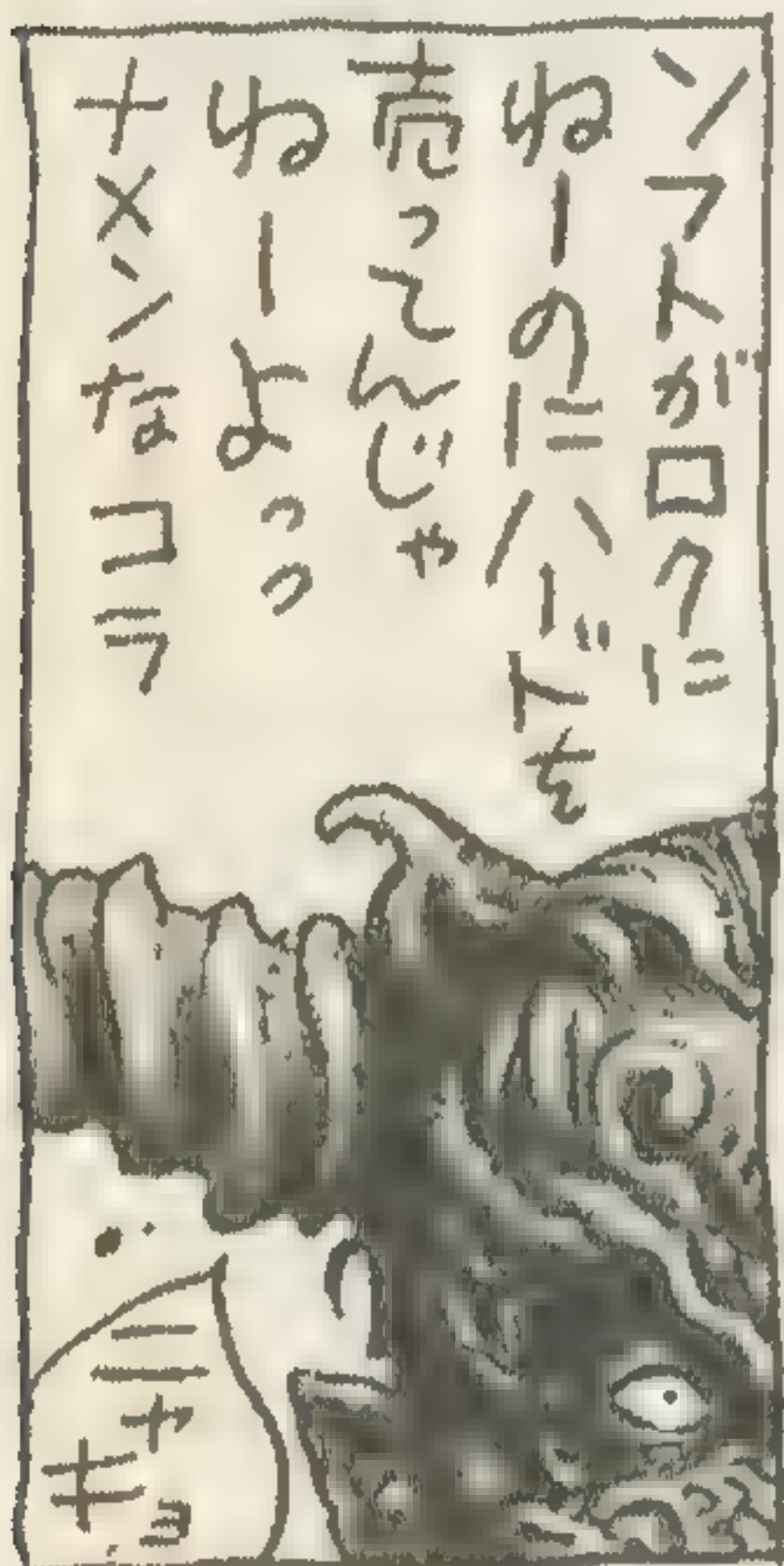
チャーだが、多くのユーザーはスティックにタイムアタックや上級コースにチャレンジするよりも、こちらの方に熱中するのではないか。この、ユーザーが自分で楽しさを作り上げていく系のゲーム性は、今後新しいゲームの方向性として可能性を見せているが、このゲームでもサブモードと言うには惜しいほど良く作り込まれている。連続ジャンプや華麗なポーズを次々と決めたときは非常に気持ちがいいし、ギャラリイ受けする「見せるプレイ」を追求する楽しさがある。それだけに、より多くのポーズを取れたり、自分の「作品」をリプレイで眺めたり保存できれば、もっと新しい遊びが広がったのではないか。メモリーパックで自分のボートのデータが持ち歩けるようになっただけに、友達の家遊びに行く際の楽しみが増えて良かったと思う。また、コースなどにこだわらず、様々な海をイルカと一緒に自由に疾走してみたいと思うのは、欲が深すぎるというものだろうか。

(編集部/プレイ時間 6時間)



# DOUBLE RING OUT!

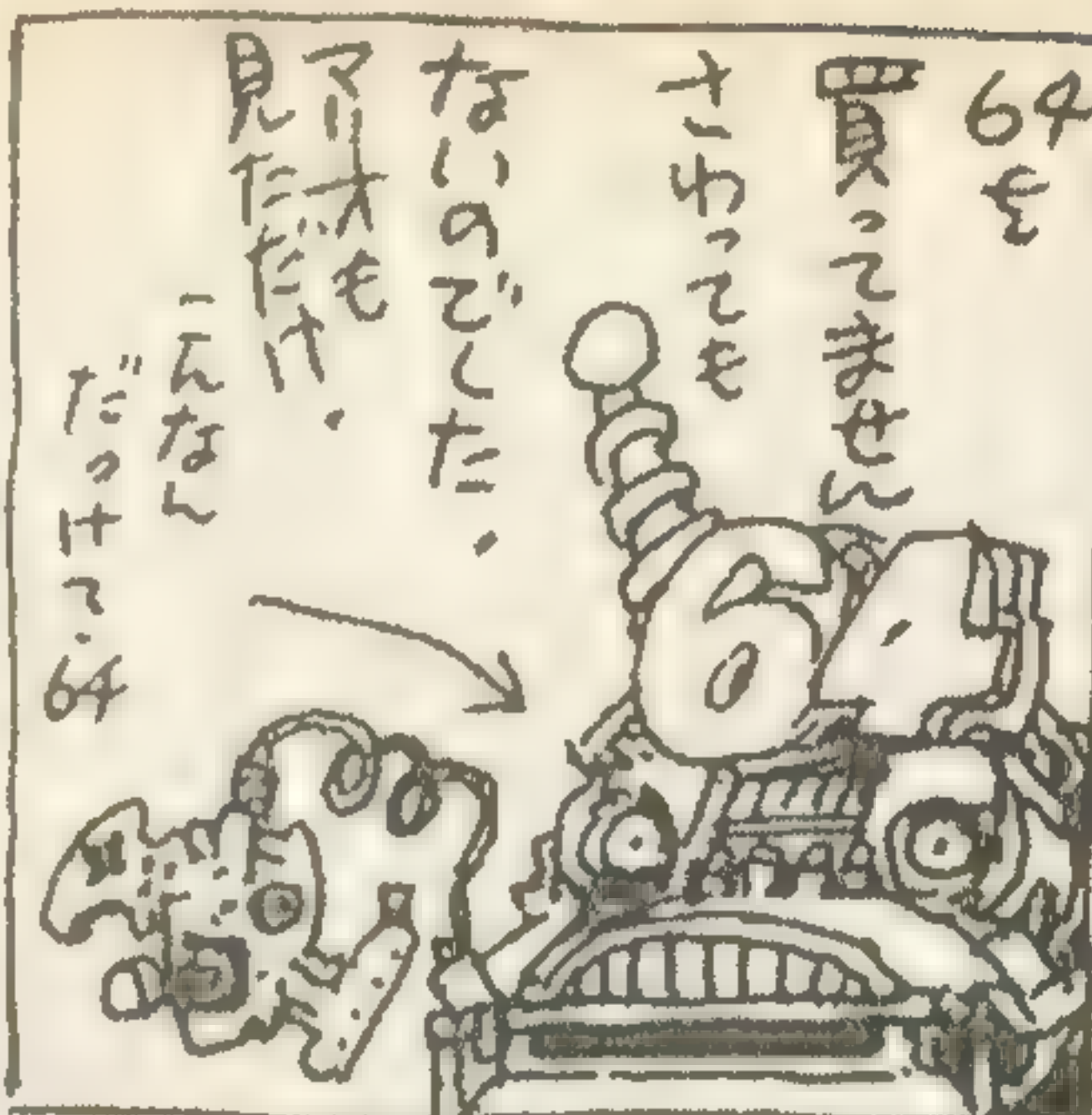
Terra's



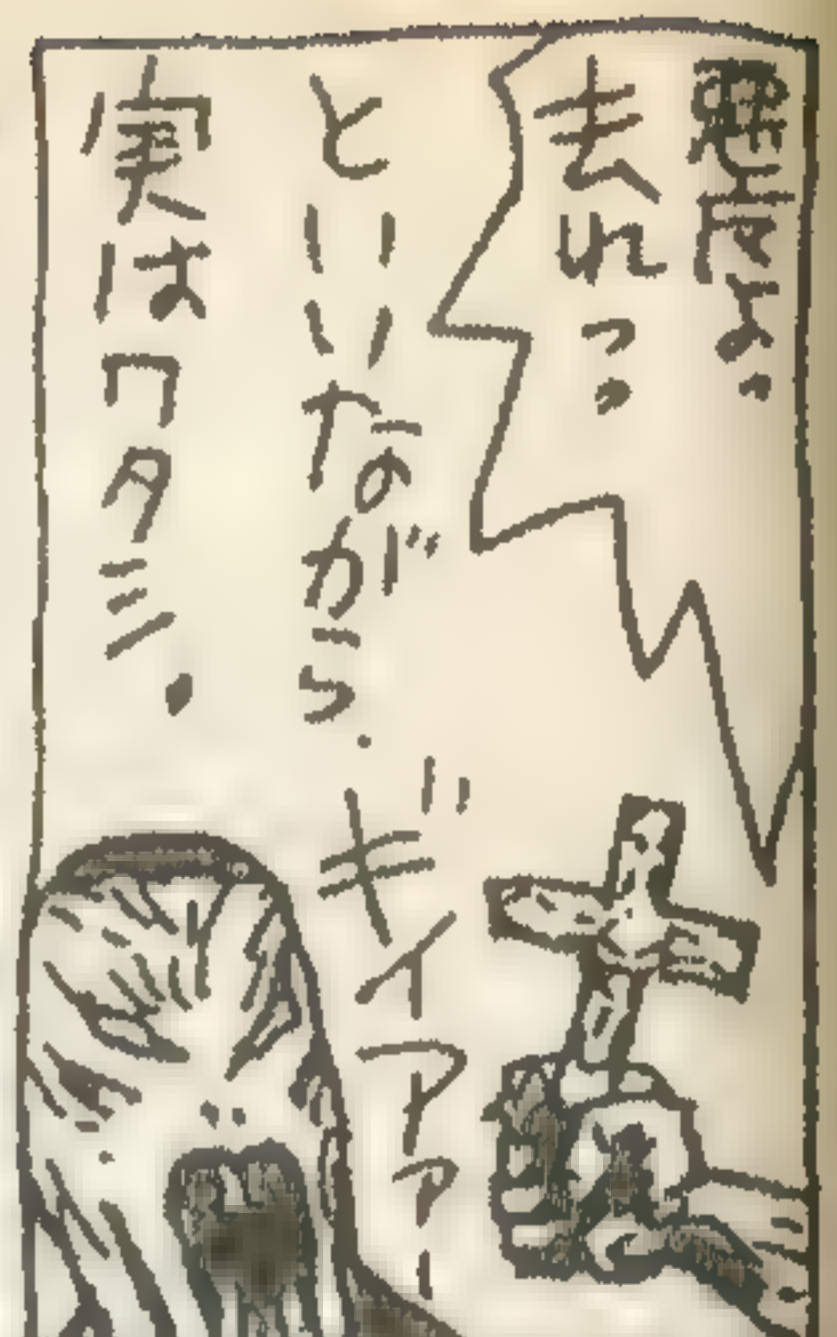




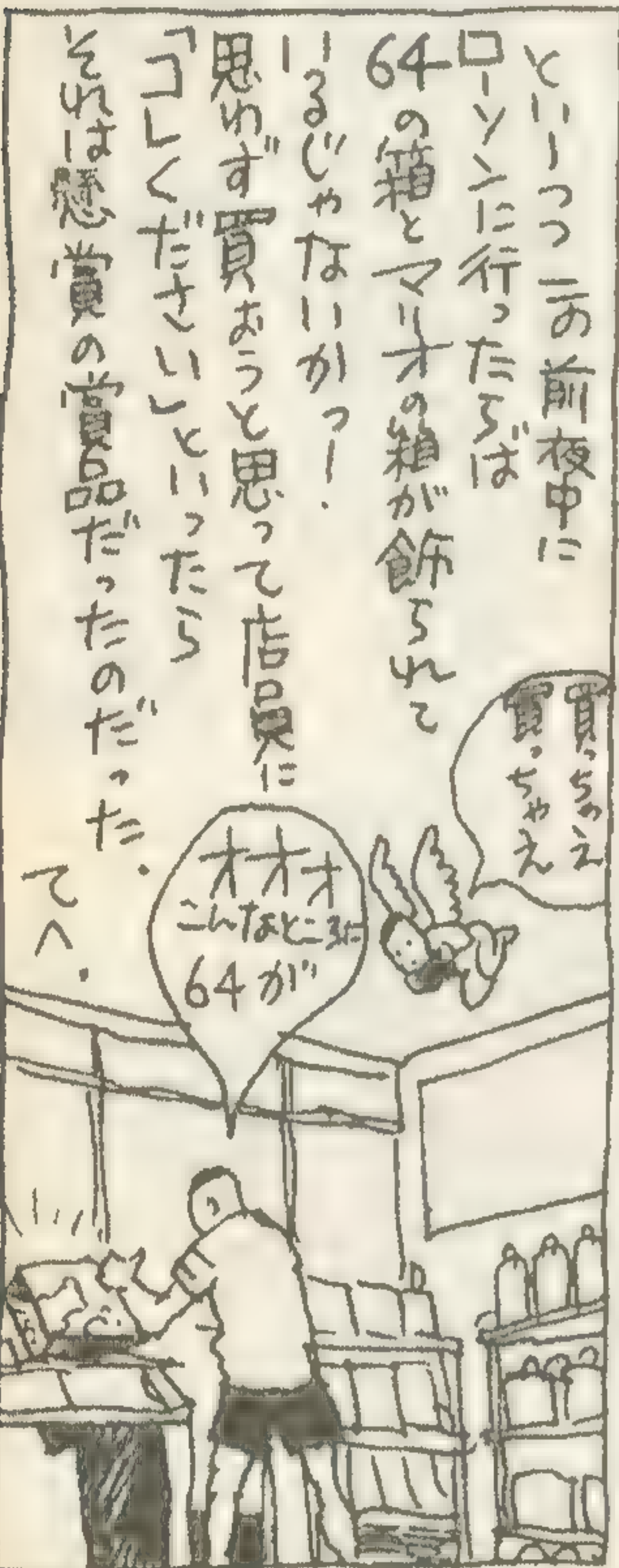
メトロイド64がでたら  
買う事にしよう。  
どうしよう。



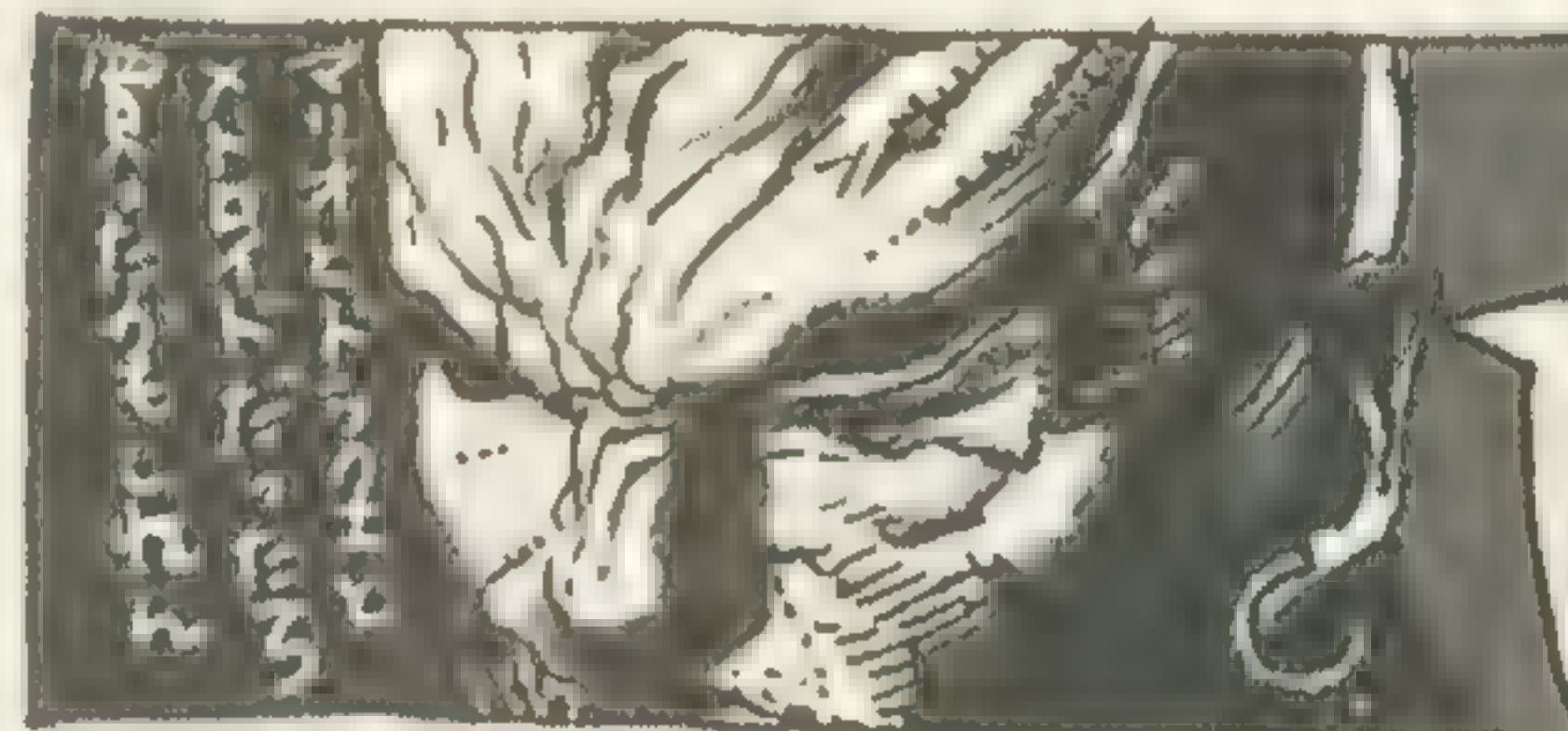
64も  
買ってません  
さっさと  
ないのてした。  
マリオも  
見ただけ。  
なん  
だっけ64



去れ。  
いいながら。  
実はワタシ。  
ギイアア

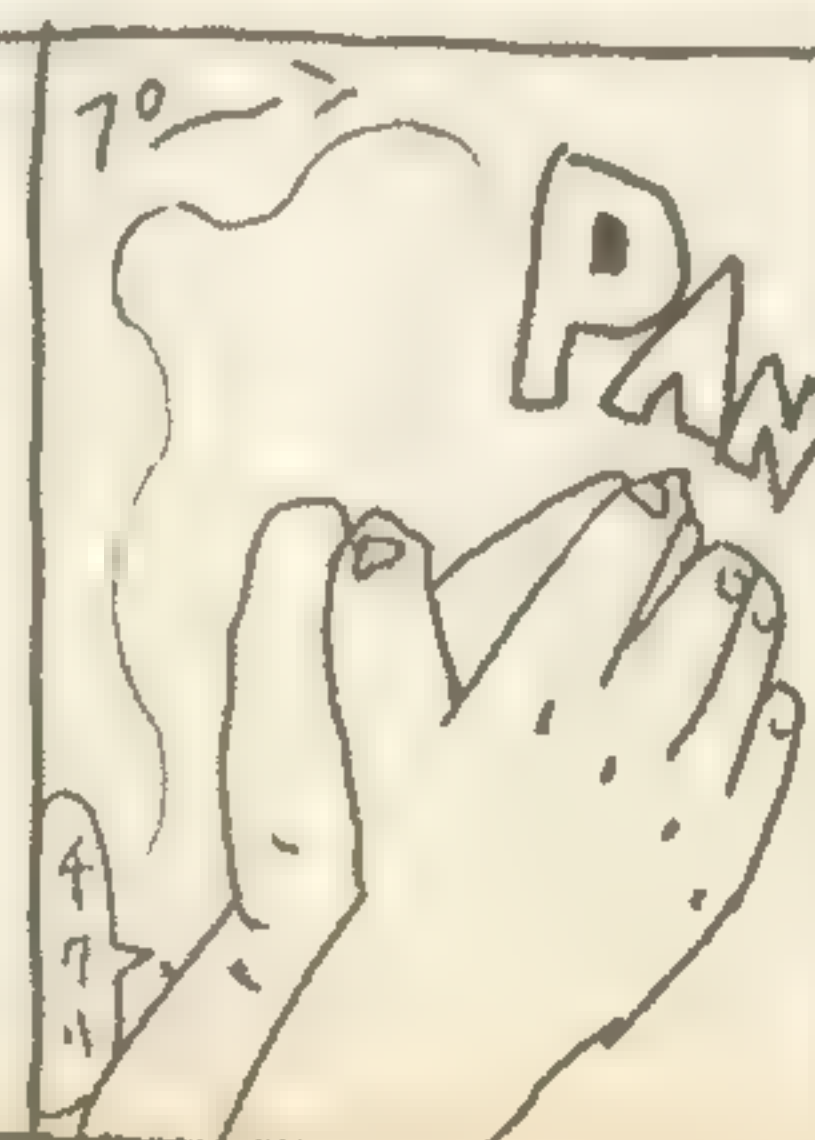


といつつこの前夜中に  
ローンに行ったらば  
64の箱とマリオの箱が飾られて  
るじゃないか?!  
思わず買おうと思って店員に  
「ゴレください」といったら  
それは懸賞の賞品だったのだ。  
てへ。



やっぱりソフトが  
少ないとな  
うちはねー  
さっさとねー

10年前、ファミコンが出てきて驚いた。  
その後11はゲーム機があらわれた。  
そしてニンテンドー**64**が登場。  
でもその「ビジュアルもゲーム性も  
もう「息がとまるほど」のオドロキはあたえ  
くれない。それは「予想された」モノに  
なっちゃってるのだ。  
果たして10年後、ニンテンドー**128**は  
ワタシを「心臓がとまるほど」ビクらせて  
くれるだろーか??





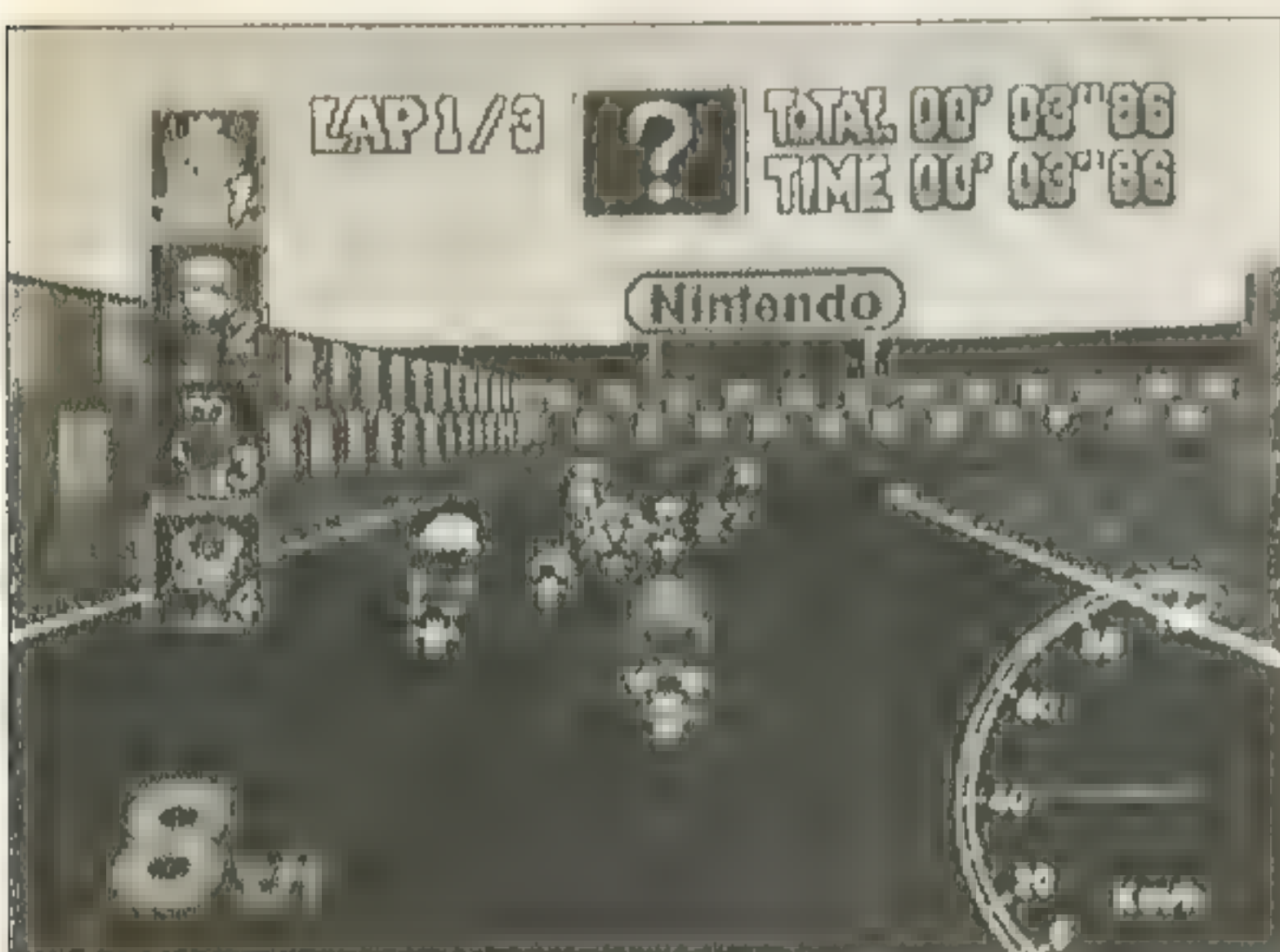
# N64

## 発売の意味するもの

全世代的な市場を形成したSFC。P.S.、S.S.の普及によりユーザーの多様化、分散化が進む中で、N64の発売が意味するものとは何か

### N64に絞り込めない 任天堂のジレンマ

不振が報じられるN64の実状について、任天堂を初めとした業界関係各社に取材を行ったのだが、皆どのように感じただろうか。少なくとも任天堂自身は、N64の短期的な動向やシェアの低下に関しては関心がなさそうだ。「年末商戦が第一の山」ともいうが、来年度は噂されている64DDの発売も控えている。こちらでは「書き込めるゲーム性」の面白さも謳われており、当分任天堂は「質的転換」



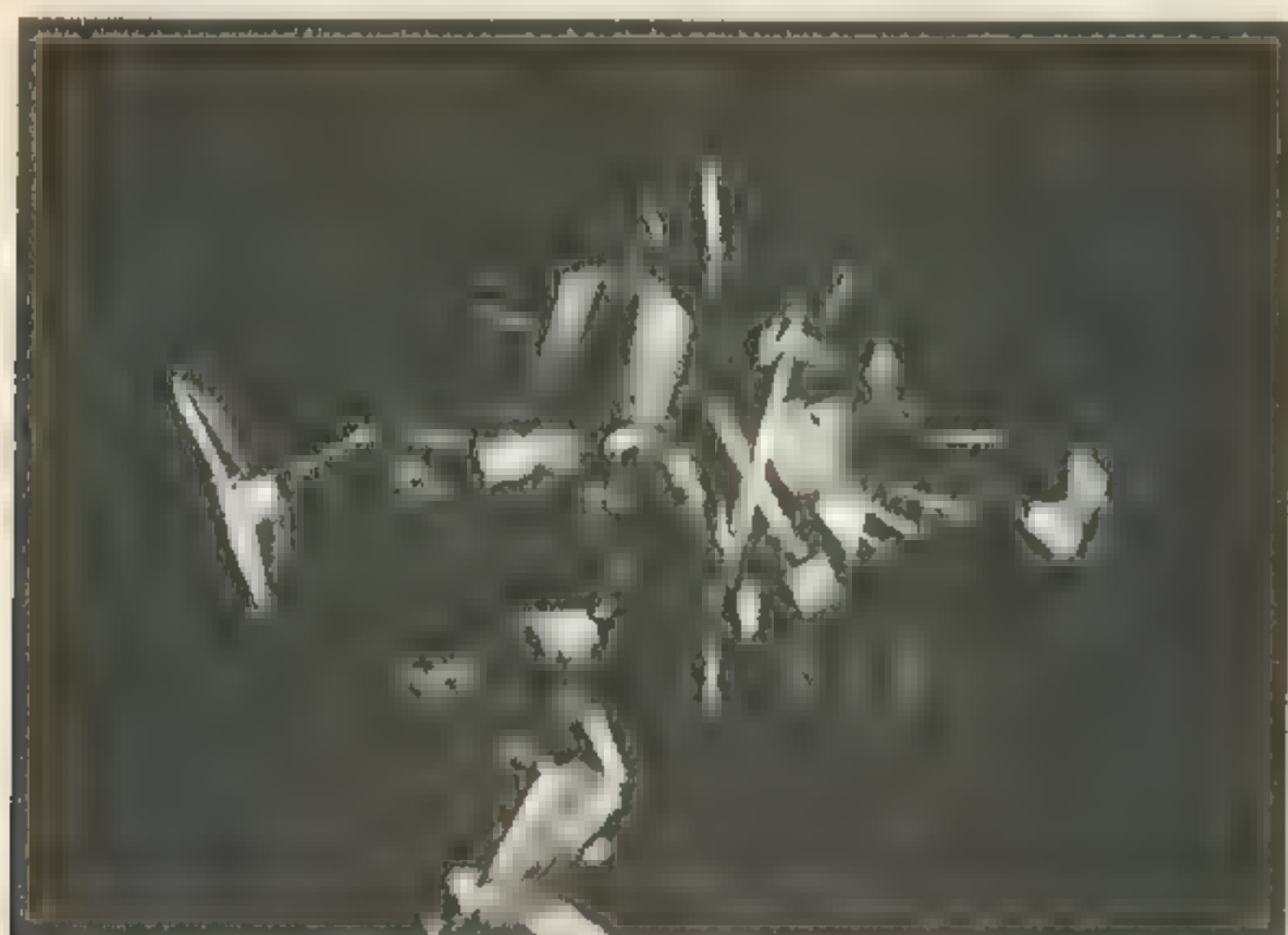
SFC版の大ヒット再来なるか「マリオカート64」  
©1996 Nintendo

の実現のために、高い志でゲーム開発を続けていきそうだ。  
むしろ任天堂がジレンマを感じ

ているとすれば、それは前項でも触れたとおり、一般層、低年齢層のゲーム離れについてではないだろうか。実際ゲームショップでは、テレビゲームよりもミニ四駆が子供たちの関心を惹いているとの声も聞こえてくる。N64のライバルは、P.S.、S.S.ではなく、テレビゲーム以外の娯楽というわけだ。低年齢層や一般層の取り込みに関しては、P.S.、S.S.もまた積極的に行動を起こしている。N64発売の前に、相次いで本体の値下げを行った両者。共にN64発売の牽制と、ユーザー層の拡大という思

惑があったことは想像に難くない。しかし、その取り組みは、徐々に成果をあげつつあるとはいえ、まだまだ不十分なままに留まっている。どちらも、各々の固定ユーザー層を中心とした市場に留まっているのが現状だ。その一方で、任天堂はN64、SFC、ゲームボーイという、それぞれ役割の異なるハードを同時展開している。N64で質的転換の意味を確かめたいゲームフリーク層





早くもユーザーの期待が高まる「ゼルダの伝説64」  
©1996 Nintendo

や、ファミコン時代のマリオを懐かしむヤングファミリ層。SFCでじっくりと名作RPGを楽しむ、ゲームボーイで塾の帰りにパズルゲームなどを楽しんでいる低年齢層など。任天堂は、ハードメーカーとして、これらすべてに魅力あるソフトラインナップを提示していく責任を負っている。長期的な視野でN64を開きたい一方で、まずはゲーム市場からスピニアウトしつつある一般層も市場に繋ぎ止めておきたい。そのために、当面SFC、ゲームボーイのソフト開発にも力を入れていきたいが、年末から来春

に向けてN64の開発に人材を集中させる必要もある。サテラビュー、バーチャルボーイと、他にも課題は山積みだ。限りある開発力をどのように割り当てるか、この辺りに任天堂が現在抱えている課題が感じられる。

## 全世代的な大作ソフトが求められている現状

だが、こうした事柄も、言い換えれば任天堂ならではのジレンマだ。新世代機のソフト展開が、多様なユーザーの嗜好に合わせて、他品種小量展開を行っている印象すらあるのに対して、任天堂は市場を年齢別、嗜好別に分割して、それぞれに適した商品を開発していくことを嫌っている。本当に面白いゲームなら、老若男女関係なく売れるというのがその理由。俗に言われる「子供向け」「家族向け」というゲームの分類には、何ら意味がないということだ。だから、任天堂の開発するゲームは、キャラクターこそマリオやドンキーコングなど子供向けの物もあるが、その中身はどれも超一級の出

来映えである。だからこそ、任天堂のゲームソフトは、広く一般に受け入れられているのだ。

もちろん、ユーザーの多様なニーズに合わせてソフトの選択肢が広がること自体は、決して否定されるものではない。また、玩具から出発したテレビゲームが、PS、SSの優れた表現力を得て、作品と言われる存在にまで成長しつつあるのも周知の通りだ。だが、作家性や思想性などの、作品作りの本質を見失ったまま、ジャンルの多様化だけが進むことは、一方でエンタテインメントの蛸壺化を生む危険性を秘めている。オタク

の自己満足に終始したゲーム文化。それは、ゲーム文化をより矮小化させるだけとは言えないだろうか。

だからこそ必要とされる、広く一般層を対象とした、本当に面白いテレビゲームの制作。過去の任天堂のハードと同様、N64には、それが実現できる可能性が随所に感じられる。今は長い階段の中の、一つの踊り場にさしかかっているのかもしれない。しかし、だからこそ私たちは、今後のN64に期待してしまおうのだ。

(編集部)





# 続・街で見かけた **とこまで出来る!?** NINTENDO64

任天堂64参入のためはるばる京都に出張する小野さんです

すっかりし京都市は暑いです。路面の照り返しが東京の比ではありません。おまけにムシムシしています。京都の小学生に快晴の空を描かせたら曇り空を描いたという小話にも、思わずうなずいてしまいます。マリオ64とかPW64の背景がばやけているのも気候のせいでしょう

やっというかよーやくというか、ついに任天堂64が発売されました。プロジェクトリァリテイなんて言ってた頃が今は昔の物語です。とゆーわけで早速64に参入することにしました。



↑ピバ任天堂。最寄駅は京阪鳥羽街道駅です。



→「あのポーズって横笛を吹いているものばかり思っていました」(小野さん談)

うか。その点バーチャレーシングなんてピーカンの空が羽田を思わせませすよね。とかなんとか言っていると、ああもう任天堂についてしまいました。お昼時なので腹ごしらえをしてから行きましょう。任天堂の制服を着たOしがローソンでお弁当を買っていく姿が見えます。さすが関西。ローソン以外のコンビニなんて影も形も見えません。中に入ってビックリ。任天堂製の花札とランプが一つもありませんでした。やはりコンビニ流通はまだまだ実験段階のようです。メモメモと。近くの喫茶店に入ったら、任天堂社員の方々3人が焼きそばライ

スを注文されてました。焼きそばをおかずにご飯を食べる。なんてデンプンな献立でしょう。ズバリ、任天堂の粘り腰の秘密ここにありと見ました。メモメモ。

というわけでお昼休みも終わって会社に入ろうとすると、京阪のガード下から小野夜夜さん(34歳、独身、ありがとう渥美清関西人なら山下清)が現れました。「夢の世界へおいでよ」と手招きです。そーいえばこんなネタ前にもありましたっけ。京都の暑さに脳味噌がとろけながら、野に咲く花のように風に吹かれていく小野さんでした。



↑フライングファンタジーの面目躍如。まるでナイトピアンな小野さんです。



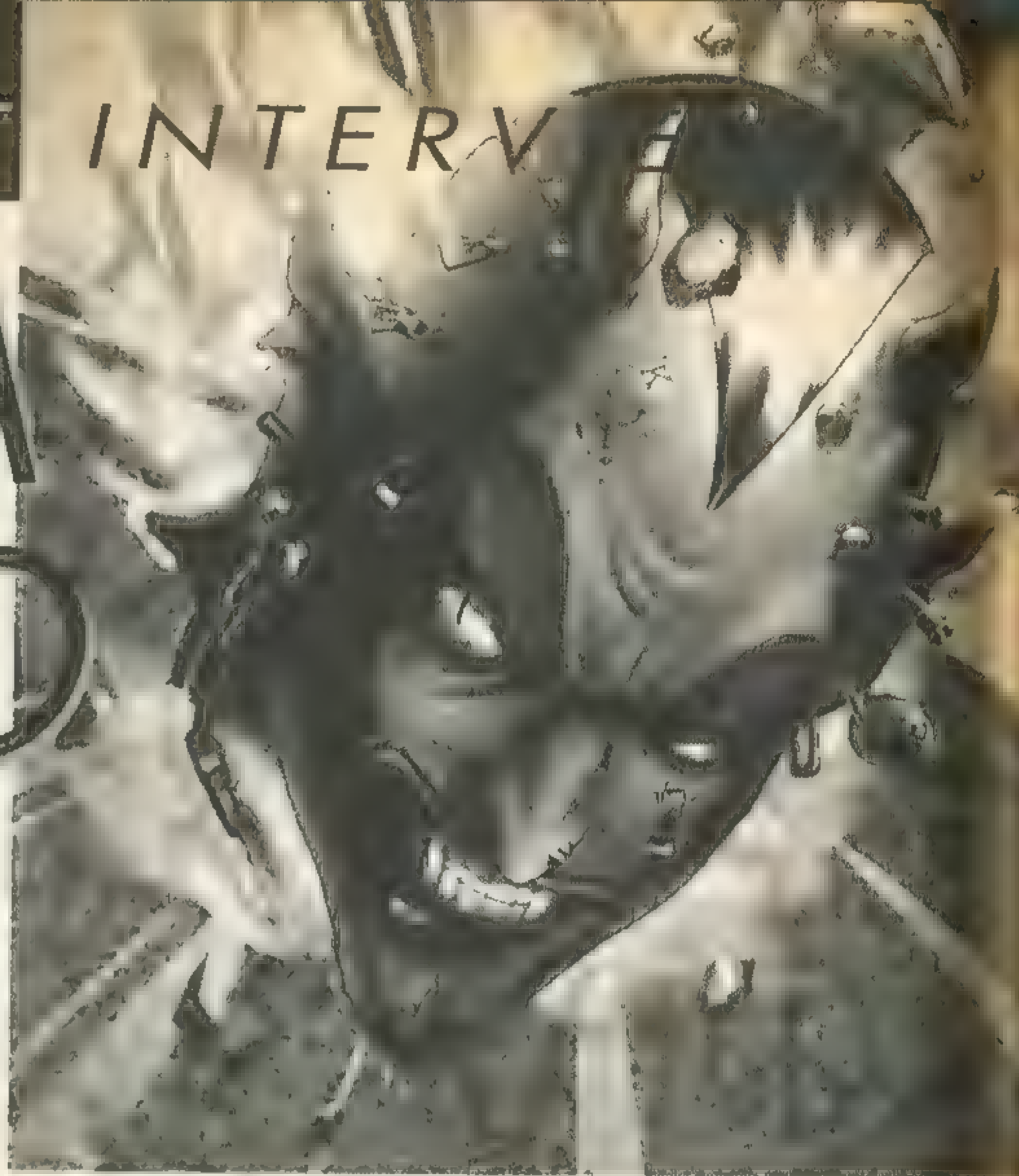
星の数ほどあるソフトウェアメーカーのアンケートハガキで、切手を貼らないですむのはセガくらい。この点は「偉い」と褒めてあげたい。(神奈川県 ハムスタ)





KAZUMA  
KANEKO

女神転生シリーズのクールなセンスで注目を集める奇才金子一馬氏。今、最も旬なクリエイターである氏に聞く。第二特集対談にも要注目!!



**Q1** 今回のイラストのコンセプトを教えてください。

**A1.** 「オレ様登場!!」です。こーゆーのはダレも描かないだろーなーと思って…。ちなみにタイトルは「テクノマジック」。ブラックとかホワイトとか魔術にもいろいろあるけれど、ボクはコンピューターを使うんでテクノなんです。だからバックに描いてある魔法陣はボクの召喚用なんです。うかつに書くとボクが出てきちゃうんで書かないでね。オレもいかないといけないし…。

**Q2** 金子さんは非常にお洒落な方ですが、やはり作品だけでなく服装や生活のスタイルなどにもポリシーがあるのですか？

**A2.** あります。カッコイイというのが基本ですが、元は映画や小説のカッコイイ人をマネしてたらこんなになっちゃいました。

**Q3** とても多趣味な方とお聞きしましたが、今一番アツいアイテムは何ですか？

**A3.** アイテムではないんですが、オカルト好きのボクとしては、「ブエルトリコ」が熱いです。なにせUFOは出るわ、怪生物は出現するわで楽しそう。あと色んなイミで「オキナワ」と新宿タカシマヤかなー。

**Q4** 音楽、映画など最近注目している作品を教えてください。

**A4.** 映像的に「ジャイアントビーチ」と「ウォレスとグルミット」あとヤバイけど「死の王」が観たい。X-FILEのつづきも早く観たい。

**Q5** 今、一番注目しているアーティストは誰ですか？

**A5.** W&LT (ファッションデザイナー)。あとMAX。MAX大好き!

**Q6** ゲームを作る以外でやってみたいお仕事はありますか？

**A6.** 架空の人物になれるとゆーイミで“役者さん”

て魅力的。ボクらの仕事はコツコツためたものをコツコツ作っていく仕事。ためたものを一気に発散するよーな仕事に憧れちゃいますね。

**Q7** 今、一番興味のあることはなんですか？

**A7.** 秋冬モノは何買おうか? ってトコかなー。ウソウソ「シティーフォークロア」いわゆる都市伝説モノに興味があります。そろそろ電腦系が出はじめと思うんで。

**Q8** ゲームのキャラクターデザインなどゲームを制作されて苦勞されていることはありますか？

**A8.** 同じ業界ではあまりないんですが、テーマがバツティングしちゃう事があります。別の人達が同じテーマでスゴイ事してくれちゃうと、気おっちゃいますよね。

**Q9** お仕事をされる時、主にどんなものからインスピレーションを得られているのですか？ また、影響を受けた作家、作品はありますか？

**A9.** 生活すべてインスピレーションですが、主には、夜遊び中が多いです。人がいつもは見せない顔で行動している時間でもあるので…。あと洋モノのビデオクリップなんか見るときますね。影響を受けたのは、シナリオなら手塚治虫、映像ならデビット・リンチとリドリー・スコット。センス的にはボッス (画家)。

**Q10** 金子さんの好きなゲーム、はまったゲームなど心の一本があれば、タイトルとその理由を教えてください。

**A10.** 実はパズルゲーム好きなんです。古いんですが、ナムコの「バベルの塔」(ファミコン) とかニンテンの「レッキングクルー」(やっぱりファミコン) とかはまりました。最近このテの思考型パズルが少ないんでちょっとサビシイです。



かけ値なしの!! 本音連載

第八回!!

最近ではゲーム業界も人が増えて就職難の時代です。それでもゲームクリエイターになりたい人に、手紙を投函しました。



やっと出来た「飯野本」  
ぜひ読んでみてください

どうもみなさん、オレガ社の飯野です。いやー飯野本（正確には「飯野賢治の本」）は大変でした。ナニが大変かって、対談8本に書き下ろしが数万文字、取材とインタビューが数十時間のオーマイゴッドなヘビー本なんですよ（この部分後書きから持ってきたな）。宮本さんや桂枝さん、楳図かずおさんなどの面白くて為になる&イカしててクセになる「クロストーク」に始まり、書き下ろしの「飯野先生の

ゲーム論」（といっても殆どエッセイ）や飯野のヒミツが殆どわかる「What's Enno」、そしてナント袋とじで贈る男度胸の「エビスからの手紙―特別編―」（結構キテるよ）などなど、なかなかナイスな内容になっておりますので、ぜひお求めください、もう出ています。「近くに売っていない」という人はいくら待っていても再入荷されません。ゲームソフトと同じように、そう簡単にはリピートはされないのです、お近くの本屋で予約してください。これだけ苦労して&良い本で750円という安さです。ニンテンドウ64のソ



ゲーム業界に進みたい人へ  
お話しすることがあります

さて宣伝が長くなりましたが、今回の手紙の宛先は「ゲーム業界を目指す皆様」と題して、「将来ゲーム業界に進んでみよう」とか、「ゲームの制作に携わってみよう」など思っている人達です。ちなみに、僕はゲーム業界を目

指してたワケではなく、タマたまゲーム業界に入ってしまったワケなので、（この辺のコトは「飯野本」に詳しく書いてあります。ウヒツまた宣伝だ、この現在のゲームスクールの乱立をみてもわかる通り、世の中には将来ゲームの仕事に就きたいと思っている若い人が相当な数いらっしゃるようなのです。実際に、NHKやベネッセなどの調べをみても、小学生や中学生の将来になりたい職種のナント「1位」がゲームの仕事となることがわかります（本当は、両方とも1位は「スポーツ選手」だが、その中には「サッカー」も

差し出し人  
飯野賢治



ゲーム業界を目指す皆様篇





実は言いたいことはイロイロあるんですが、特に言いたいのは「就職とい



**就職IIゲーム業界人  
そんな考えはやめませんか**

「野球」も「卓球」も入っているので、それらをバラして考えるとこうなる。きつとこの本を読んでいるみなさまの中にも、何人かに一人は「ゲームの仕事に就きたい」という人がいるんじゃないでしょうか（ほとんどはゲーム業界の人が読んでいるという気もします）。そこで、僕はこの度ゲーム業界にいる人間として、ゲーム業界を目指している方々に（詳しく言うところクリエイターにね）メッセージを送りたいと思います。（といつても、もうすでにゲーム業界にいる人にも関係ない話でもないの、まあ読んでください。）

うコトを考えるのはもう止めよう」ということです。従来の「就職」II「ゲーム業界人」という図式をもう終わろう、もう次の時代だよというコトが言いたいのです。ゲーム専門学校のコピーによく見られる「就職率何パーセント」という文字をみてもわかる通り、ゲーム業界へ「就職」することが大事であると世間一般では言われていますが、僕はもうそういう時代ではないと思うのです。わずか数年前まで、確かに、特にコンシューマーゲームの世界では、ゲームを作るのは大企業でないと資金的にも規模的にも難しかったと思います。と、いうのも開発機材も数千万円、ロムカートリッジを作るのも1個3千数百円、これでは個人、もしくは個人的な集団が「ちよつとしたヤル気」とか「勢いのあるハナ息」があ

るだけではスタートすることが難しかったと思います。しかし、今は開発機材数百万、ロムもCDで1枚約千円で、パソコン用だったら百円ちよいです。手段としても「ゲームやろうぜ」なんてのもあるし、「創業者支援制度」もあれば、マネージメントしてくれる人もいる。それがイヤならマックでマルチメディアソフトを創ったっていいんです。あの世界的大ヒットソフト「MYST」を作ったチームだって、2人でマックです。やればできます。インターネットでHTML書いたっていいじゃないですか、僕が今18歳だった絶対ソレです。それで何が言いたいのかというと、若者の（僕も若い、もつと若者）「就職して何とかしてもらおう」という気持ちに気が入らないのです。個人がテクニクだけ付けて、

まんが：いいのけんじ

大きな組織に入っていてプロデュースしてもらおうという根性が気に食わないのです。もしくは、気付かない内にそういうルールに乗っていることが許せないのです。だってそれじゃ、歌いたいコトもないのに、有名にな



**技術よりも思想重視  
だからバンドなんです**

りたいダケの女の子が「小室さんにプロデュースしてもらおう♡」ということと変わらないじゃないですか。そんなのと「ゲームを創ろう」というのは志が違うじゃないですか。だってゲームは「何かが伝えたくて」創っているんじゃない？ ラーメン屋だって「麺が茹でたくて」ラーメン屋をやっているわけじゃないです、客に美味しいものを届けたくてやっています。で、あれば、その勢いのある内に開業して欲しいのです。いや、そんな難しいことはないません、簡単なコトです。仲間を探して「バンド」を組んで欲しいのです。これからのゲーム業界人は「就職する」という生き方ではなく、「バンド」という生き方を考えて欲しいのです。

では、「バンド」という生き方とはどういうことでしょうか。まず仲間を見つけたいのです、同じ思想を持った仲間をです。大企業に入ってから「入れてもらおう」のではなく、自分で「作る」のです（もちろんソロでもいいです）。その「作る」という意



思が大事なのです。全然ヘタでもいいです、思想があればOKです。今ある有名な音楽バンドだって、アマチュアの頃やデビューしたての頃はギターもドラムもヘタなのが多いじゃないですか。そのように、とにかく作品を創るのです。創って作って練習するのです。え？ それじゃ「売れない」って。当り前じゃないですか、なんでゲーム業界を目指す若人達はすぐに「収入」とか「安定」を目指すのでしょうか。どこの芸術的な分野に、十代前半の百人に百人が20数万の給料をもらっている分野があるというのでしょうか、ないですよ。高校とか大学とか専門学校とか卒業してすぐに飯が食えること自体ヘンなんですよ。そうやって、その時出来る機材で期間で作品出して、練習して、作品出して、プロになるんですよ。そうじゃないと、たまたまその時技術がある人しかゲーム業界入れないんですよ。技術がないと就職できないじゃないですか。でも、僕は就職できなかった人に諦めてもらいたくないんです、もしその人に「伝えたいこと」があるのならば。「技術」よりも「思想」とか「伝えたいこと」を重視したいんです。でもそういう人は就職でき

ません。表現するテクニックがないからです。だからバンドを組むんです、練習するんです、発表するんです。そして上手くなって、認めてもらうんです。僕は、そういうへ大きな組織に属さない。やりかたこそ、これからのゲーム制作において重要になってくる気がするのです。まず「属す」ではなく、まず「意思」です。「なんとかしてもらおう」ではなく「なんとかする」のです。僕の友達などでも、大企業に属しているヤツが「好きなもの作れないだよ」とかよく言いますが、そんなものは当り前です、その企業の思想の下に作業員として属しているのですから。では、その人の「好きなもの」とは何なのか？ 何が作りたいのか？ 本当は何も無いのではないのか？ などと思ってしまう。ゲームの作業をしたい人は大きな組織に属して、スタジオミュージシャンの様に、エキストラの様に、チェーン店に働くコックさんの様にモノを生産していれば良いのですが、「意思」や「伝えたいこと」があつて、その表現にゲームというメディアを何らかの理由で選んだのであれば、それは自分から行動を起こすべきです。もし属すとしても、自分と思

想の合った、自分のカラーが出せるバンドを探すべきです。若いから、力がないから「属す」のではなく、若いから「属さない」べきではないのです。うか。若くて、一番言いたいことや伝えたいことがある時期に、人の作品のスタッフとして「加わる」のだけは、もったいないから止めて欲しいと思うのです。もちろん、僕が言っているのは「個人でやっていこう」という意味ではありません。へ加わって、意思や伝えたいことが薄れるくらいならば、同じ思想を持った仲間を探すべきなのではないのか」という意味です。もちろん、それが大きな企業であるのならば、それでもOKです。当り前ですが、何よりも重視しなければならぬのは、「就職すること」でも「収入を得ること」でもなく、へ自分の意思が入った作品を創ること。だということが言いたいのです。だって、僕は学校講師歴もう6年になるのですが、意思を持ったヤツでもみんな、就職してしばらくする内に意思がなくなっていくのですもの。



ただ就職するよりも  
大切なことがあるはずです

## プロフィール

飯野賢治 (いの・けんじ)  
株式会社ワーブ代表取締役。退社後、エネミー・ゼロの追いつめと多数の取材と大量の打合せと7本の連載と遊びと家庭に悩む毎日。「飯野本」は取り寄せて読んでみてほしい。

最近、ゲーム業界は就職難だとよく言われます。そりゃそうです。だってこんなにイッパイ人がいるんですもの。そして誰も卒業したり、引退したりしないんですもん。だから新しい要素のもしか必要がなくなってきたんです。新しい要素というのは「新しい意思」です。ですから意思のあるトコロに「就職」するのではなく、新しい意思を持った「バンドを作る」とかがゲーム業界への近道だし、それが本来の真つ当なゲームクリエイターのありかたなのではないでしょうか。ですから、主婦であるとか工場に就職しながらとかのゲーム作り、生涯学習みたいなものも「アリ」だと思います。何よりも大切なのは「意思」なのです。それを表現するのは「行動」なのです。と、いうわけでそれでは、また。なんと、今回は最終回です。



ゲーム批評特別編集

# 『飯野賢治の本』

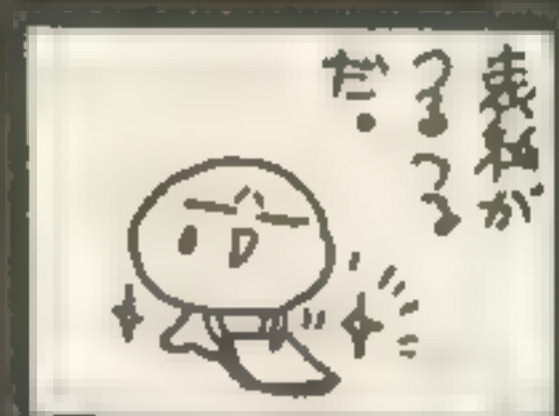
ナンだかイロイロ言われていますが、結局「飯野賢治」ってナニもの？ っていう本です。イイ話も真剣な話も秘密な話（←注目）もすばらしい方々との対談も載ってます。どうです？ お買い得ですよ。

## CROSS TALK

樫田かずお×飯野賢治 鈴木慶×飯野賢治 平林久和×飯野賢治 桂 枝×飯野賢治  
宮本茂×飯野賢治 斎藤山多加×飯野賢治 飯田和敏×飯野賢治 横井軍平×飯野賢治  
飯野先生のゲーム論／（飯野の過去がよくわかる）ENO'S History／  
（飯野の未来がよくわかる）ENO'S Future／WARP作品批評 ほか。  
特別袋とし エビスからの手紙特別編、斎藤樹里長のほろろしい写真付き



# で き ま し た



# 話題沸騰発売中

A5判／110ページ（袋とじ付き）／定価750円

マイクロデザイン出版局

〒104 東京都中央区新富2-4-5 NK新富ビル



# 悪趣味ゲーム紀行

第七便

「ラブクエスト」

がつぶ獅子丸

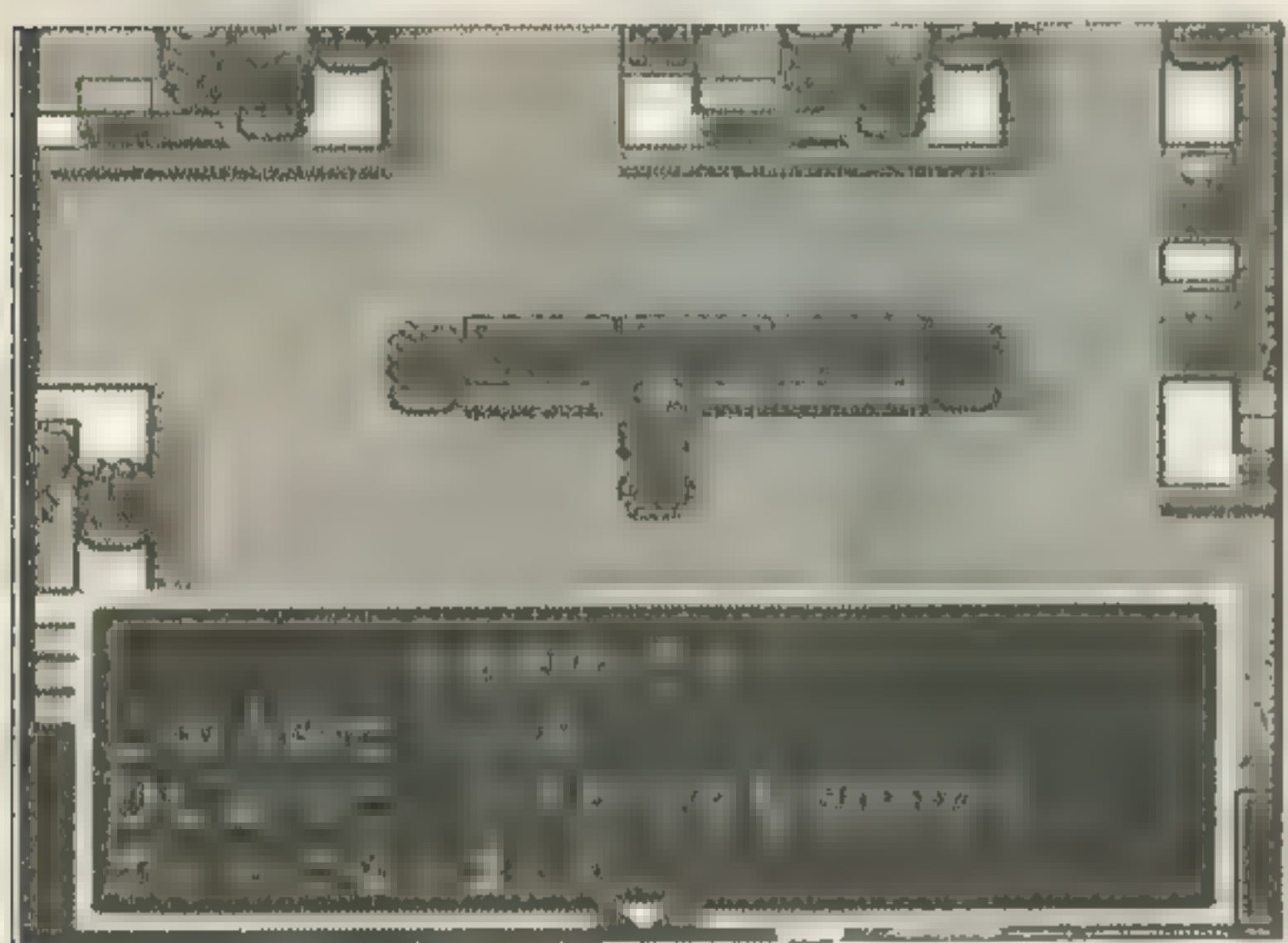
それにしても恋愛物が  
増えましたよね

世の中まちがっちゃるんじゃないかと思うほど恋愛育成物が増えているが、PSもSSもコアユーザーが18歳以上のくせしやがって、今時チューもなし、ヤリそでやらないBOYS BEな内容で、よく健全な肉体を持つスケベな若者どもが納得するもんだなあと思う。普通に考えりゃ、そのままエロゲー化するのが当然だと思うけど、僕の周りの重度の「ときメモラー」にそう言う僕はまるでサタニストのように非難されるので、これ以上深く言及するのは控えます。しかし恋愛育成のバイオニア、エンジン版「ときメ

モ」の功績はいろいろあると思うけど、もっとも注目したいのが、恐らくゲーム史上初めて「2個買い」「3個買い」の馬鹿者を多く輩出したことだと思う。エンジンユーザーというだけでちよつと普通と違うけど、やっぱ「遊ぶ用」「保存用」とかなんかでしようか。良く分かんないけどどっかが違うらしいとかでまた一本買う奴らですから、いや、全くあの阪神〇〇〇〇も上手いとやりやがったな。

確信犯的なシナリオは  
一見の価値有りかも

さて今回紹介するのは、SFCで発売された恋愛RPG「ラブクエスト」です。このゲーム、漫画家



このメッセージ、前代未聞だと思います。

の弓月光の絵でパッケージや広告が載っていたのでなんとなく覚えていた人があるかもしれませんが、そんな甘い生活チックな第一印象が、実はブービートラップになっているのがこのゲームの恐ろしいところです。ストーリーは、現代

の東京を舞台に、マザコンで気の弱い主人公が、結婚式の最中に失踪した花嫁を捜して旅に出るといった内容なのですが、初めから終わりまで確信犯的に差別主義や変態性欲、反社会思想に至るまでの台詞やシナリオに織り込まれています。該当部分をいちいち書くだけで誌面が埋まりきってしまうので割愛しますが、主人公も含めたすべてのキャラクターが心に何らかの障害を持っています。このままでも充分問題だらけで良く任天堂が許したなと思いましたが、開発中はもっとひどかったらしく、案の定相当な数の内容修正があったみたいで、たとえばゲームセンターでその人物と話すと、皮肉



のつもりか「この人のセリフは犯罪を助長するような内容でしたのでカットになりました」云々の「お知らせ」が入ります。他にも、どうみてもイベントそのものが引つかかって消滅したに違いない形跡などがそこかしこに見え、このゲームのシナリオライターは、もしかしたらホントにただのキ○○イなのではと思いました。

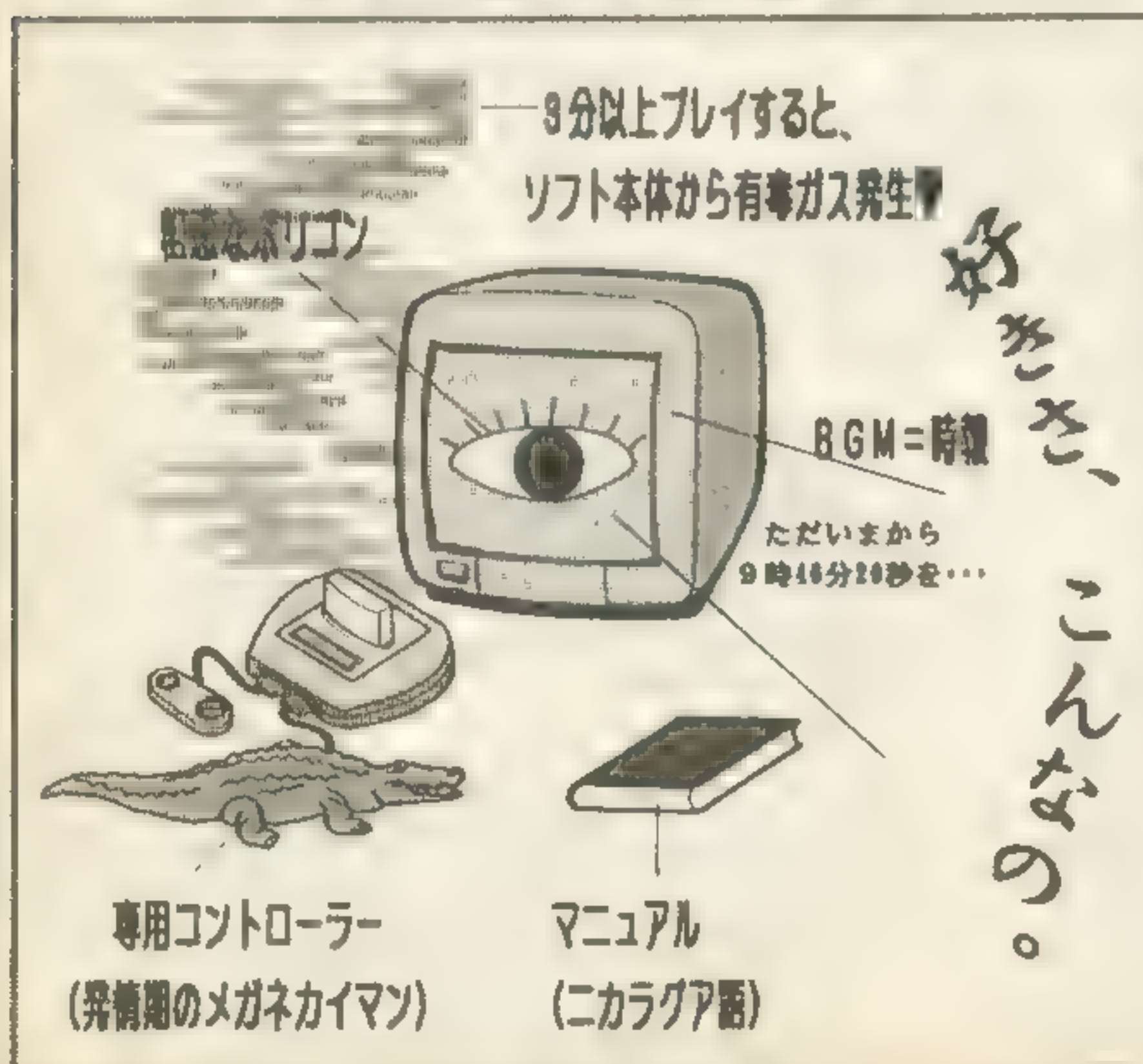
### 制作陣の同床異夢 加減が素敵です

シナリオもシナリオですが、他のスタッフに関しては、グラフィックにしるプログラムにしる、実はこいつらスタッフ全員RPGなんか愛してないんじゃないかと思わせるような作りです。雑魚キャラのグラフィックなど、弓月氏の原画に似せようと努力している素振りすら見せません。そもそも本当に弓月氏本人が描いたのか疑わしいです。町の人もセリフや格好が変態野郎ばかりで、一応舞台は現代なのですが、なぜか時々ブティックの店員やアパートの住人の

中にどうみても人間に見えない連中が入っており、そのあたりの説明はまったくありません。戦闘システムは、戦うではなく女の子にアプローチをかけるといったニュアンスになっていてユニークですが、相手の女の子が退散する際に毎回違った肉声が入っており、「おぺるぺるくん」とか言って消える、と、聞いていて力が抜けます。これが町中だろうがどこだろうが、どんな場所でも一歩か二歩で戦闘になるといふ、地獄のようなエンカウント率で発生します。サウンドもサウンドで、東京を舞台にしてるからトレンドイ的な雰囲気を持っているという考え方、これっぽっちもなかったようで、「無責任シリーズ」を彷彿とさせるBGMと投げやりなSEが、このゲームの世界観に妙にはまっています。とてもスタッフ同士が相談しながらイベントなどを作っていた雰囲気など微塵も感じられず、まるで監督のいないアパッチ野球軍のような無統制さ具合です。いったい誰がプロデュースしてやがるんだ

だと思っただけでスタッフフロールを見た、なんと出版業界3大〇△×、生けるキツチュと呼ばれた☆☆のあの人じゃないですか。しかし、モチベーションのソフトと危険思想のシナリオに弓月氏と、このまぜちゃいけない洗剤をあえて混ぜてしまったかのようなスタッフの反骨精神が、絶妙なスカムカルチャーに昇華しています。このゲームの面白さは、一発系とはいえ、ストーリー展開からディテールまで、こちらの常識を見事に外して思いがけない展開を見せてくれるところにあります。ゲームの進行以外の世界観やセリフでプレイヤーを面白がらせるのは、ギャグが全然笑えない桃太郎シリーズを見ても分かる通り簡単じゃありません。無茶苦茶ながらラストはちゃんと締めてますし「真の狂気を演じられるのは理性である」と笑アップ歌謡大作戦で山城新伍が言っているように、奇ゲーを作るにはやはりセンスと高いエスプリが必要という

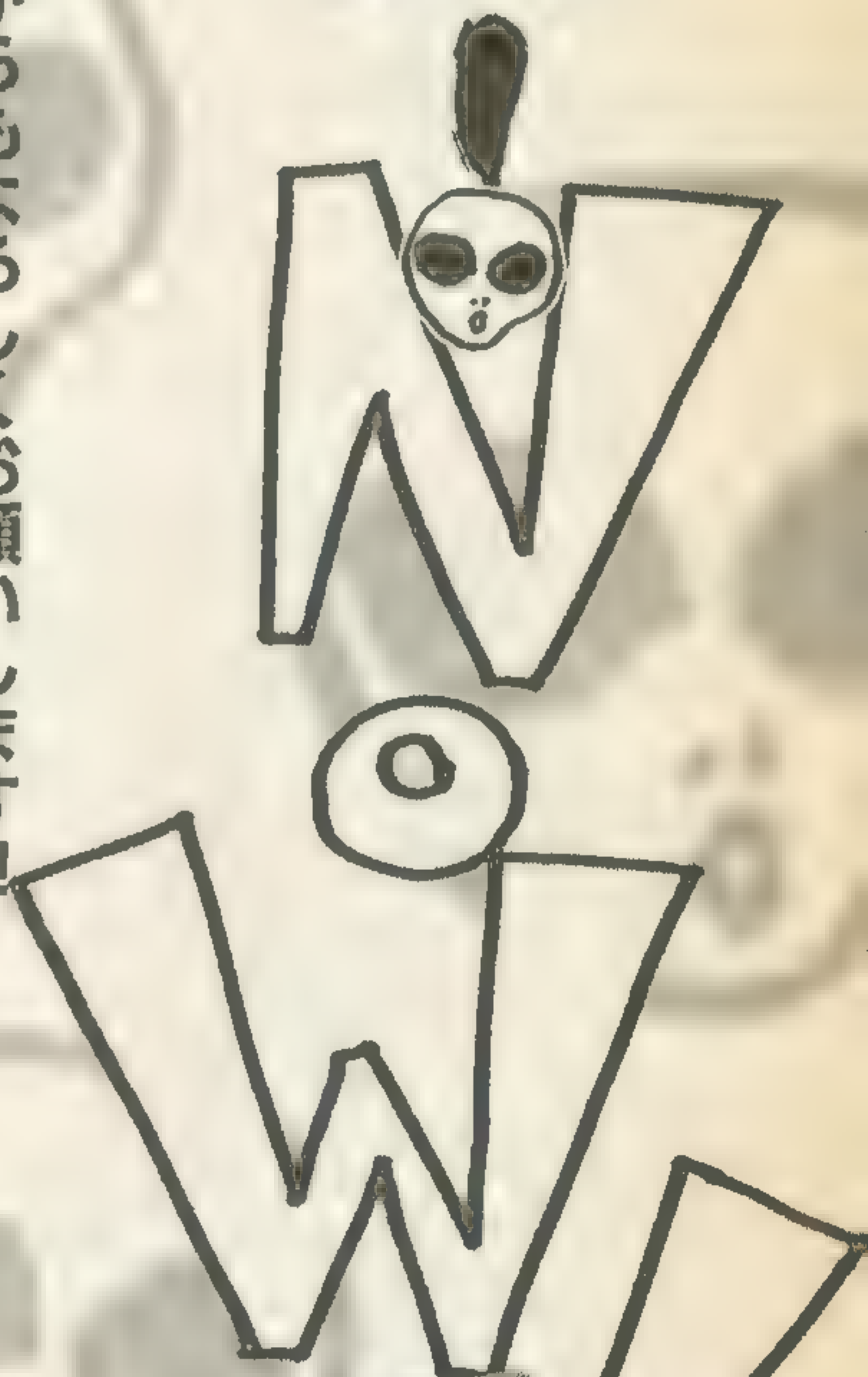
ことでしょうか。かつてSFCで「摩訶摩訶」というRPGがありまして、あつちはギャグの知的水準が低いので全然面白くなかったのですが、日本のゲーム市場もユーザも、下らないゲームを笑いながら楽しむといった遊び心を許容できるほど成熟してはいないので、当然といえば当然の結果になりました。このゲームの業の深さに魅せられた僕は、こんな邪悪なエンターテインメントに挑戦する馬鹿共がもう出てこないだろうと思うと残念です。



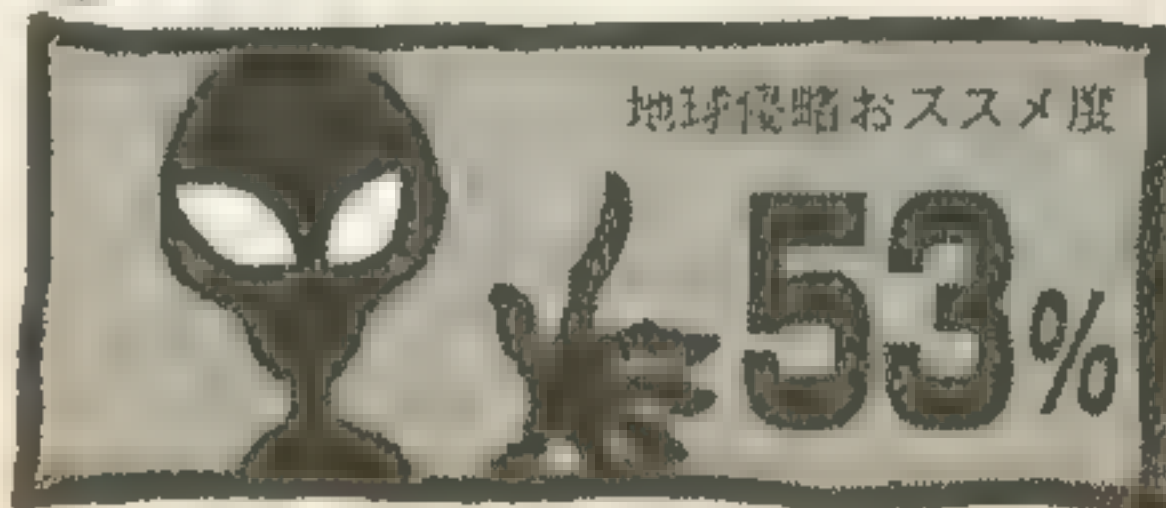


# 洋ゲー

ついに始まった、地球侵略編!! これからもよろしくお願いします!!



## 侵略編



季節は秋。新学期になり、新しい友人もでき楽しい毎日を送る中、長期入院の赤いBoyや、学校さぼりっぱなしの三堂など、記憶から消えつつある奴もいる。そんな時期、留学生だった彼の姿も又教室から消えようとしていた。彼の名はジャガー。謎の64ビットの頭脳を持つ男である。

忘れもしない1994年12月8日、彼は日本へやって来た。まだまだ受け入れ先は少なかったが、「エイリアンVSプレデター」(エイリアン物のソフトランキング1位)の出来の良さからこれはイケるマシンかもと期待に胸ふくらませていた。

しかし、彼は友達をふやすことができなかった。発売当初こそトイザらスや秋葉原など、見かけることも多かったその姿は、年を越し、春を迎える前にPC-FXよりも早く姿を消してしまった。彼の販売数は2000台前後、これだけの友人しかできなかったのである。このことについて輸入販売元だった株ムーミンでは、「私どもは輸入卸元としてやってきたのですが、残念ながら注文数を伸ばすことが出来ず、又一定量の注文を出さないと米国から連絡もない状況の中で、縮小せざるを得なかった。」一部のユーザーからは問い合わせもあったのですが、その

人たちだけをうまく収束させられれば、価格を上げてでも販売できたのでしょうか、現実的ではないわけで。そういうユーザーを束ねるチャンネルを持てなかったのが一つの原因になったのではないかと。」と語っている。これだけ聞くと日本に洋ゲーが合わないから売れないだけにもとれてしまう

が、事態はもっと深刻なところにあったのである。それは、海に向こうでも彼は売れていないのだ。事実本場のトイザらスでももう姿はなく、通販リストにタイトルはあるが、いつ発売するかは不明のものもあるぐらい、レッドランプ点灯しっぱなし。さらにインターネットでアタリのホームページを







ヘボヘボ ポリゴンだけど味がある。

見ると内部的な事情が切実な状況にあることがわかる。そう今回のジャガーは、前回のリンクスの時とは違うのである。現在もジャガーを販売しているメッセサンオーでも在庫分以降は入手できれば販売する、とくもの糸より細いモノでしかないのである。

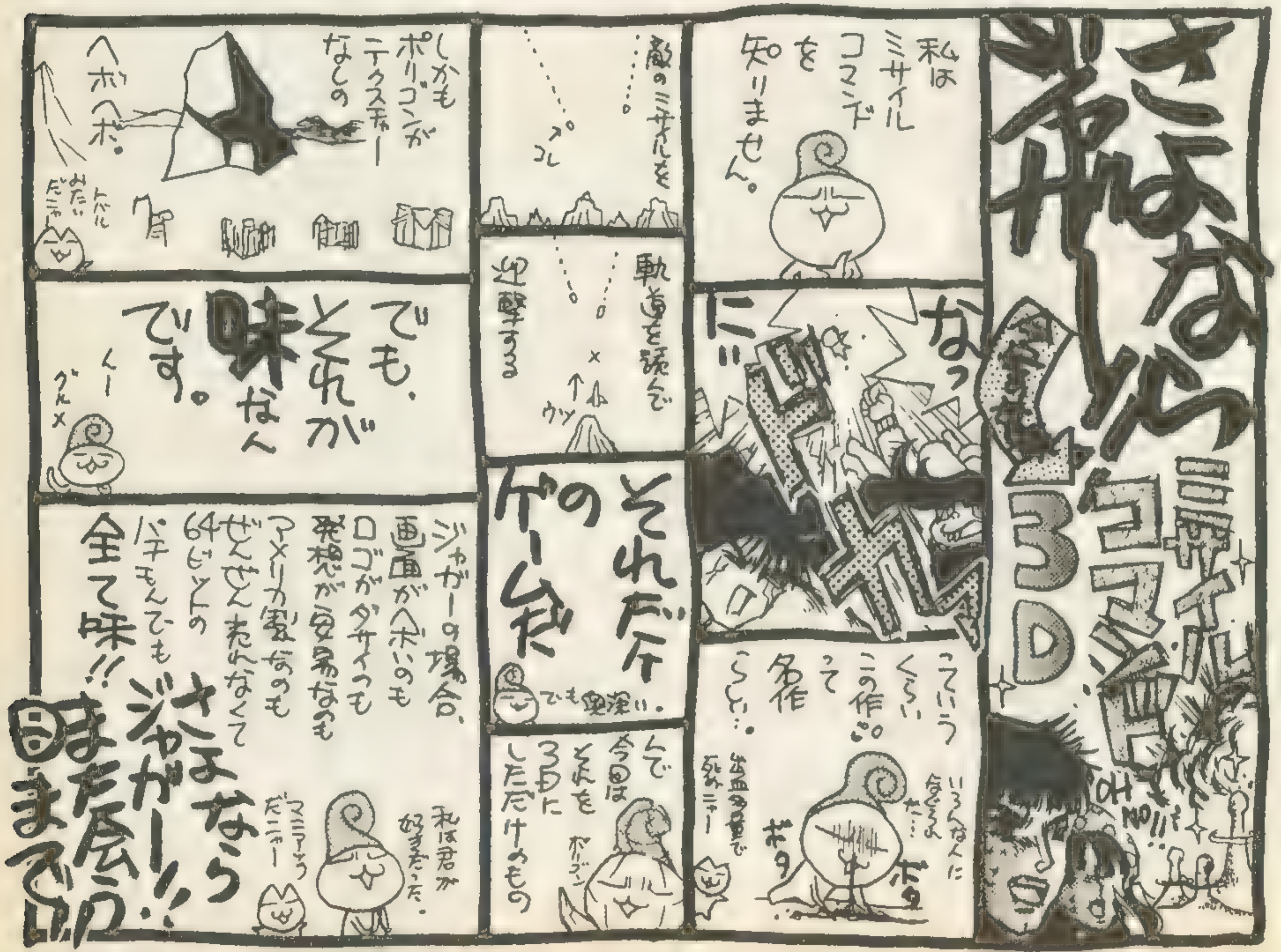
この状況を映し出しているのかのようなソフトが皮肉にもリリースされていた。そうあの名作「ミサイルコマンド」のリメイク版、「ミサイルコマンド3D」である。上空からふってくるミサイルや、敵を地上砲台のミサイルによって撃破、都市を守りぬくゲームで、このリメイク版は、オリジナルに加

## PROFILE

KENZO OKAMOTO

TV、CFなどの造形で活躍する。エイリアンの侵略に備えて、UFOのホームページを見たが、その内容はアホの一言につきるものだった。こんなフェイクを見るぐらいなら目黒奇生虫館に行けばよかったと思う（ふたご座）

えて、ポリゴンによる3Dモード、バーチャルモードなどが加えられている。元々がよくできた単純なシステムだけに大きな変化は見られないが、バーチャルモードがなかなかにおもしろい。しかしこのおもしろさも周辺機器としてリリースされるはずのHMD（ゴーグル状のモニター）がないために対応できる設定だけが残し、マイナス40%ダウンなのである。アタリは、マックスマシーン、リンクス、ジャガーとそれぞれFCやGB、新世代機（もう死語）がリリースされる前に発売し、不確かな新しさへの突きぬけたアピールをいつもしていた様に思える。そんなアタリが次なるアプローチをすることにはほんのすこし期待しつつ、さようならジャガー。謎の64ビットの頭脳を持つ男。



COMIC by AYUMI SAITO



# VIDEO'S MONSTER WORLD



ギガンティック完結編です。代々「ボスコ家」が調整し続けてきたという、もう一つの巨大兵士を動かして先の巨大兵士を追う事になったプレイヤー一行、しかし、数々の機械魔達が我々の乗る巨大兵士の頭部を襲って来た。「ゴッキン!」「ガンッ!」「ゴロゴロ」「コン!」「何ケ!」意外にモロモロジャンケ!とズラチャ!ズラチャの操る登山用フックに引っかけられて壁面に叩きつけられた機械魔は、ネジやパイプ類があっけなくバラけると、その本体と思われる柔らかいタコ系の生物は、これ又、意外と小さく、壁面の方に、逃げる様に転がると、ケムリとなつて蒸発してしまう。だが襲ってくる機械魔達の数は尋常ではなく、プレイヤーとズラチャ、ただではキリがなくも思えた。「ジィイ」は未だ固まったまままだ「オッサン!」もつと速く歩けぬのか?とプレイヤー、「ムオオオ 性能は向こうの奴と一緒だあ! 奴が転ばん限りムズかしいい!」「武器はないのケ? オッチャン」とズラチャ、「そうだあ! ハラんとこのテケエ大砲があつたああ!」しかしまだ、ゴッキン! 調整中ガン! なんじゃあああ、ゴン! いやっ! か

八かじやあああああ」とオッサン、何やら赤いワケのあるフタを開けるとレバーがあり、汗でテカった腕で思いつき引き上げた。「どわああ!」「よおおし、こいつを戻せば発射されるハズじゃああつ!」「向きはオッケイじゃ、そら行くぞおお!」「ゴシュッ!」オッサンのいきおいとはウラハラに腹部の大砲はピクともしない「やはりまだダメじゃったか!」と巨大兵士が左の足を大地に下した瞬間、その震動で、「ゴゴゴゴ!」「ガシユウウウウウッ!」強烈な反動がプレイヤー達をコントロールハネルに叩きつけた、と同時に巨大な黒い玉が白煙と共に前方の巨大兵士に向かって行った。玉は大きく下降し始め前方の巨大兵士の右足に「ドッコオオン」「ギガアアア!」当たったようなネジれた巨大な橋の様な叫び声を鉄があげている。又してもスローモーションで巨大兵士はかたむき、そして止まった。「ヤッ タジャンケ!」オッチャン、「よし今のうちに追いつこうぜッオッサン」プレイヤー達は前方の巨大兵士に追いつくと、後ろからおおいかぶさる様な型で頭部から頭部に乗りうつれる体形をとった機械魔達も今のショックでピクピクとけいれんしてい

る「よし、いいぞ、今のうちに乗りうつるんだ」「ステイルウウ、待ってるうう」とオッサン「ジィイはどうするんケ!」「ジィイは俺がかえて行く!」プレイヤー達は止まっている前の巨大兵士に乗り移った。後頭部から側面へ回って目の位置から中へ入るつもりだったが、かたむいていてるために傾斜がきつ、ズラチャのフックを使って一人ずつ目の中に入った。「ステイルウウ!」オッサンの娘ステイルが、占びた物や新しい機械のチューヴ類にからめ取られた様な形でいた「ステイルウウ! バハだよ! 聞こえるのかい!」ハハ? オッサンは意外に子煩悩な様だ娘をからめとっていたチューヴ類が死にかけのヘビの様にのたうち回り始めた。すると、その上部に人のような影が起きあがった「おっおっ親父いい!」死んだハズのつおっおっ親父いい!」「何? 何が?」オッサンのオヤジどんなのケ?」訳の解らないでいる。行に「ジュニア! 久しいのう!」としわがれた声が返って来た。プレイヤーのかかえていた「ジィイ」のマユにヒビが入った。……たっ焼……どゆ事?」……元結できんかった、続く……



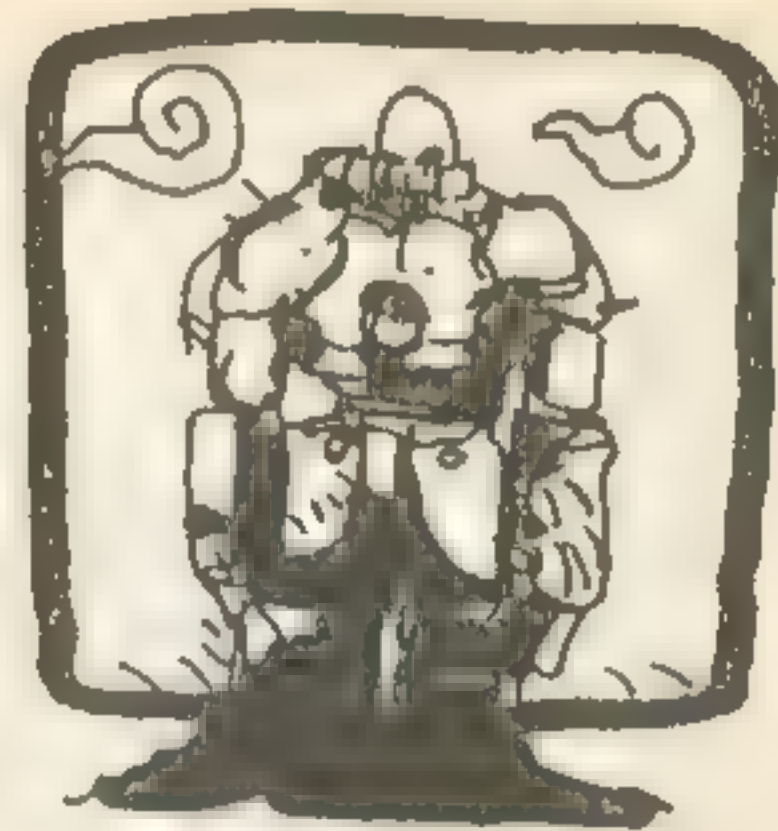
Vol. 11  
GIGANTIC  
MONSTER 4  
BOSS

YASUSHI  
NIRASAWA



# GIGANTIC MONSTER 4

## BOSS



・一見ほかかな  
感じのジジイ!!  
こいつがボスだ  
と言うのたろうか?



・ボスコの娘の「スティーレ」!  
何だかグッタリ来ている様だが...。!



# アンケートの狭間から スペシャル

## メーカーとユーザー、信頼関係はどこから来るのか？

ユーザーは、ゲームメーカーをどのように見て、そして信頼しているのか？ 弊誌9号アンケートをもとに「信頼しているメーカー及び信頼していないメーカーランキング」を制作。ユーザーの本音に迫る！

ソフトを買ってプレイすると面白かった。そのソフトと同じメーカーの次回作を買う。やっぱり面白かった。そしてまた次のソフトを……

というように成り立つ信頼関係もある。他にも、制作方針や、作者の姿勢などに共感を覚え、そこから信頼が生まれる場合も考えられる。

逆に、買ったゲームがつまらない、サービスが悪い、メーカーとしての方針が嫌い、自覚に欠ける、発言が気に食わないなどが、ユーザーの信頼をなくしてしまうケースもあるだろう。

では具体的に、ユーザーはそれぞれのメーカーをどのように思っているのか聞いてみよう！

### 信頼できるメーカーは二位だ！

信頼できるメーカーの一位は、やはり任天堂だった。

「今までゲームで遊んできて、心の底から楽しめたものと言えば、やはり任天堂のゲームしか浮かばないので」 (北海道 黒猫ジジ)

「ファミコン以来の長いつきあいだから」 (埼玉県 牛乳プリン)

など、ファミコンを生み出した功績に始まって、安定した質のソフト供給、全世代にアピールできるソフトの内容などがユーザーの好感を呼んだようだ。

N 64が先行ハードに押されて苦戦していると聞くが、その信頼性は根強い。

「任天堂には常に業界のトップでいてほしい。安心感があるから」 (東京都 pair)

ゲームの質が高い。ゲームに対するしつかりとしたビジョンがある。そういった堅い地盤がある任天堂は強かった。

信頼しているメーカーの二位はセガ。サターン信者とも言うべき熱狂的な支持者が多いことが印

象的だ。ゲームソフト自体のレベルの高さだけではなく、

「ユーザーの声をよく聞き、交流を図ろうとしている努力が伺えるので」 (佐賀県 ツトム)

「やはりゲームを作るのは人であるという姿勢を感じる」

(徳島県 冴月 玄之丞)

という声があるように、積極的に開発者を表に出す姿勢が潔い、ということか。こういった地道な努力で獲得したユーザーの信頼を大切にしていってほしい。



# 信頼 シティイルメーカ

**信頼しているメーカー**

- 1 任天堂...70
- 2 セガ...64
- 3 ナムコ...47
- 4位カプコン...36
- 5位チュンソフト...25
- 6位ゲームアーツ...22
- 7位エニックス...20
- 8位スクウェア...18
- 8位コナミ...18
- 10位ワーブ...16 (以下略)

ゲーム批評9号アンケートより「あなたが一番信頼しているメーカー及び信頼していないメーカーはどこですか？」アンケート総計400通

続いては、セガと並ぶアーケードの雄、ナムコだ。昔からのアーケードファンよりも、「鉄拳」「リッジレーサー」などでプレイステーションの牽引役となったナムコを信頼する新しいファンが多かった。

「常に独特のアイディアとセンスがあつて、ハヤリ物にもナムコのなエッセンスを取り入れているところに信頼がおける」

(大阪府 みかえら)

「ナムコがいる限り、プレステは大丈夫だろう」(石川県 浜名俊明)とまでユーザーに言わしめるのは、さすがゲームのツボを心得ているナムコといえる。常に新しい遊びをクリエイトしつづけるパワーが魅力なのだろう。サターンユーザーによる「ナムコ、参入してくれ!」の叫びが多く寄せられたことも付け加えておこう。

四位は、格闘ゲームの第一人者カプコン。今日の格闘ゲームブームを作り、自ら開拓した分野をスト

イックに追求する姿勢がユーザーに信頼されているようだ。

「いつも新しいことに挑戦しているの」(北海道 JEG)「カプコンのゲームは、やればやるほど上手くなれる要素がある」(新潟県 さくらにメロン)格闘マニアの求道心を満足させる

一方で、初心者への対応や、一作一作でいいねいな作品作りがとても好印象のようだ。また、格闘ゲームだけでなく、「バイオハザード」のような他ジャンルでの秀作も、信頼を厚くしている。

そして五位は、確実にユーザーを満足させてくれるチュンソフト。

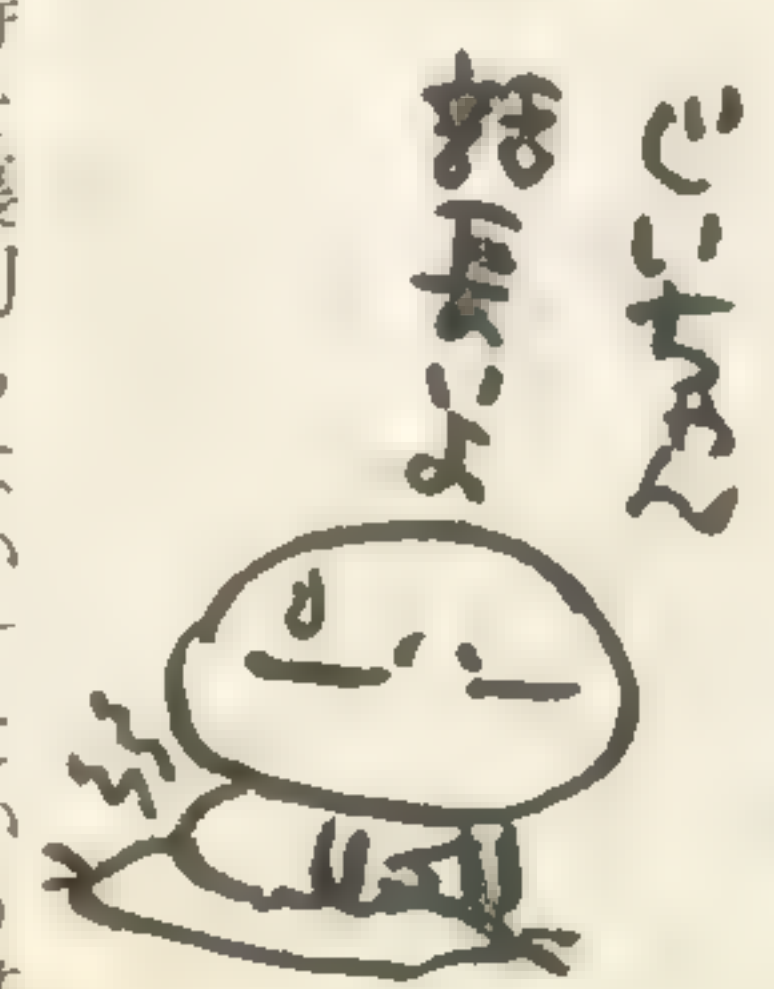
「期待を裏切らない出来の良いソフトが嬉しい。ユーザーはソフトを見てしか判断できないから、ユーザーのことを考えてゲームを作っているソフト会社がこれからいいと思う」(東京都 北川広美)少数精鋭主義、新しいジャンルの良作を提供してきたことが、ユーザーの信頼を獲得したようだ

## 信頼していないメーカーは...

では逆に、ユーザーが信頼していないメーカーとはどうなんだろうか?

一位は、プレイステーション移植が波紋を呼んだスクウェア。「ファミコン時代は好きだったけど...」「FFの最初の頃はいいけど...

信頼か...  
わしも若い頃は...



「期待を裏切らない」という基本がしっかり出来ている数少ないメーカーであると言えよう。

ど...と前置きがあつた上で発言するユーザーが多く目立った。

「スクウェアの最近の動きにはかなり抵抗を感じます。本当にゲームを好きであるがゆえの行動なのでしょうか?」

(広島県 宮崎久暁)



「PSに移ることに文句はありませんが、PS第一弾が出る前にSFCで進んでいた企画を全部吐き出してしまえというようなソフト発売は納得できません」

(群馬県 小野彰子)

メーカーとしての方針にユーザーがちよっと拒否反応を起こしているのか? いまやハードメーカー以上に注目を集めるスクウェアだけに、ユーザーもいろいろ思うところがあるようだ。

二位はセガ。信頼しているランキングと同じ順位というのが、ある意味セガらしい。

「ころころハードをバージョンアップする。ハードを愛せない。アーケードのメーカーとしては素晴らしいが…」

(千葉県 中澤剛)

メガCD、32Xを購入したものの、対応ソフトが全然出なかった。4万円以上も出してサターンを買ったけど、今は半額で買えるなど、セガハードに恨みを持っている人は少なくない。やっぱり、ハード

を出したからにはその後のフォローが大切だということだろう。サターンではそういったことがないよう、がんばってほしい。

三位は、信頼しているメーカー一位だった任天堂だ。

「CD-ROM批判と『任天堂に敵はいない』発言が不愉快だから」

(茨城県 でつこん)

ゲーム文化を育てた任天堂の自信に満ちた発言(?)が、一部ユーザーの反感を買ったようだ。

今後も当分はロムカセットでのソフト供給になる任天堂。価格に見合う高品質のソフトを提供し、N64による質的転換が出来るのか、注目である。

また、四位には意外にもSNKが入った。

「サターン、プレイステーションへの移植は何事じゃー!」

(神奈川県 なま子)

「この頃、変なところにこだわって、ゲームとして面白くないから」

(北海道 JEG)

ネオジオユーザーにとって、SNKのソフトが他ハードに移植されるのはショックだったようだ。

また、理不尽な連続技や、CPUが異様に強いなどの格闘ゲームのバランスに疑問を持っているユーザーが結構いた。キャラクター作りだけでなく、ゲームの本質部分の作りをしつかりしてほしい。

五位には、なにかと話題のプレイステーションを擁するSCEである。

「アーク、ビヨビヨのショックは大きかったのでは…。でも、見捨てるにはまだ早い」

(埼玉県 暁の帝王)

「まだ2年目といっても、はずしすぎ。最近は良くなっているのですが…」

(兵庫県 林浩二)

やはり、ハードメーカーとして率先して面白いソフトを出さなければならぬところを「アーク」「ビヨビヨ」などでユーザーに肩透かしを食らわせたのは大きかったようだ。他にも、中古市場を認

めないなど、どうも良くないイメージがあるようだ。プレイステーション自体は良いハードなのだけれど…

このように、上位五位の内の4つまでがハードメーカーで占められた。ハードを購入するのは、なによりもそのハードを信頼しているからである。それだけに信頼を裏切られたときのショックは大き

信頼が、



テレクヤンて  
そんなコト  
言えなせ。



い。そういったユーザーの心情が反映されたランキングと言えるだろう。

また、所有ハード以外のハードのメーカーを毛嫌いして、信頼しないと書いてくる例も一部に見られた。

以上、信頼していないランキングをお伝えしたが、いかがだったろうか？

では、その他の意見をざっと紹介していこう。


●信頼しているメーカー

「ゲームアーツ／徹底的にハードの機能を使いこなす上に利益にこだわらない熱いプライドと気構えが信頼できる」

(埼玉県 E氏の後輩)

「デュータイースト／メガドラ時代、ユーザーの声から「チエルノブ」を移植したので」

## 信頼 していないメーカー



**1 スクウェア…70**

**2 セガ…37**

**3 任天堂…34**

4位SNK…32

5位SCE…26

6位コナミ…21

7位ワープ…18

8位ナムコ…16

9位カルチャーブレーン…13

10位ハドソン…12 (以下略)

ゲーム批評9号アンケートより「あなたが一番信頼しているメーカー及び信頼していないメーカーはどこですか？」アンケート総計400通

(福岡県 中川哲也)

「コンパイル／社員が面白いから」

(多摩市 松木一忠)

「アートディンク／SLGを一度としてハズしたことがない」

(東京都 霜田陣)

「エニックス／いつも遊ぶ側の立場でいてくれているような気がする」

(香川県 野崎和行)

「フロムソフトウェア／直接利益にならない部分でのユ

ーザーサポートの厚さ」

(千葉県 TEM)

「EAV／電話で問い合わせた時、担当者による対応がとても良かった」

(東京都 うびじゃ)

●信頼していないメーカー

「コナミ／最近リメイク物ばかり。キャラクター商品みたいなゲームも多い」

(東京都 クレイジーじい)

「SCE／ノーコメント。ノーコメントの大好きな会社だから」

(広島県 山崎剛)

「光荣／ソフトの値段が高い」

(大阪府 ポチヨムキン)

「バンダイ／CMとの落差がありすぎ」

(東京都 なんと)

「ナムコ／ポリゴンゲームしか作らなくなってしまったので」

(埼玉県 derReichson KE)

「ジャレコ／SFCの『燃えろプロ野球』で、当時ダイエーホークスにいた門田選手が右バッターボックスにいたから。本当は左バッターなのに」

(青森県 中澤正明)

「セガ／ゲームの面白さを教えてくれたが、ユーザーを哀しませるのも業界ナンバー」

(宮城県 YOMO)

「ワープ／飯野さんの言うことは分かりやすいし、信用できる気がする。でも、何か行動がスタンドプレーっぽく見えて…」

(埼玉県 うり)

「スクウェア／自分にRPGで感動と失望を味あわせてくれたから。FFVIIで見極めたい」

(東京都 7中ジャッキー)

「ワープ／飯野さんの言うことは分かりやすいし、信用できる気がする。でも、何か行動がスタンドプレーっぽく見えて…」

(埼玉県 うり)

「セガ／ゲームの面白さを教えてくれたが、ユーザーを哀しませるのも業界ナンバー」

(宮城県 YOMO)

「信頼する、しない」は、非常に主観に負うところが大きく、なかなか難しい部分ではある。けれども、信頼するということはとても大切なことだ。

信頼が大切なのは雑誌も同じである。ゲーム批評も、読者の皆様の信頼を得るために今後も努力していきます。ゲーム批評を読んで、不満や意見があったら、遠慮なく聞かせて下さい。

(編集部)



ゲームはなぜ面白いのか？

田尻智

## 電 視 遊 戯 考 現 字 講 座

6

東京ゲームショウ  
雑感

大混雑のうちに幕を閉じた東京ゲームショウ。そこは最新ゲームの一大展示場でした。しかし、上辺の華やかさとは逆に、ゲームらしい仕組みがほとんど失われて来ている時代を証明していたのではないのでしょうか。

有明で開催された  
二つの見本市

今夏、有明東京ビックサイトで小学館が「次世代ワールドホビーフェア」という、ミニ四駆など玩具の見本市を開催していました。ちょうど「東京ゲームショウ」の方と開催場所と期間がばっちり重なっていたので、両会場を併せて見て来ました。まず、会場に入ってみて、両者の場の雰囲気、あまりに違うのに驚きましたね。第一に、来場しているユーザーの年齢層が、大きく違っているのが目に入りました。「東京ゲームショウ」には、TVゲームにはまって

いるコスプレ高校生からスーツの業界人まで、たくさん訪れてましたが、あまりに混雑しすぎて、歩くのもままならない。展示しているゲームを実際にやっている人の割合は、来場数と比べて、意外と低かったと言えます。

一方「ホビーフェア」の方は、どうかというと、小学生を中心にした家族連れが多く、全体的になごんでいる雰囲気が伝わってきました。また、ミニ四駆やバトメンなど、さまざまな玩具の新製品の先行発売も行われたため、展示ブースとユーザーとの距離が、より近づいているように感じました。「ポケモン」のコーナーでは、幻の

ポケモン「ミュウ」のプレゼントをやりまして、多くの子供達が、ゲームボーイを片手に、行列を作ってくれました。両者のイベントを見て、このテイストの差異は、今のTVゲーム業界の二極化をも象徴しているような気がしました。

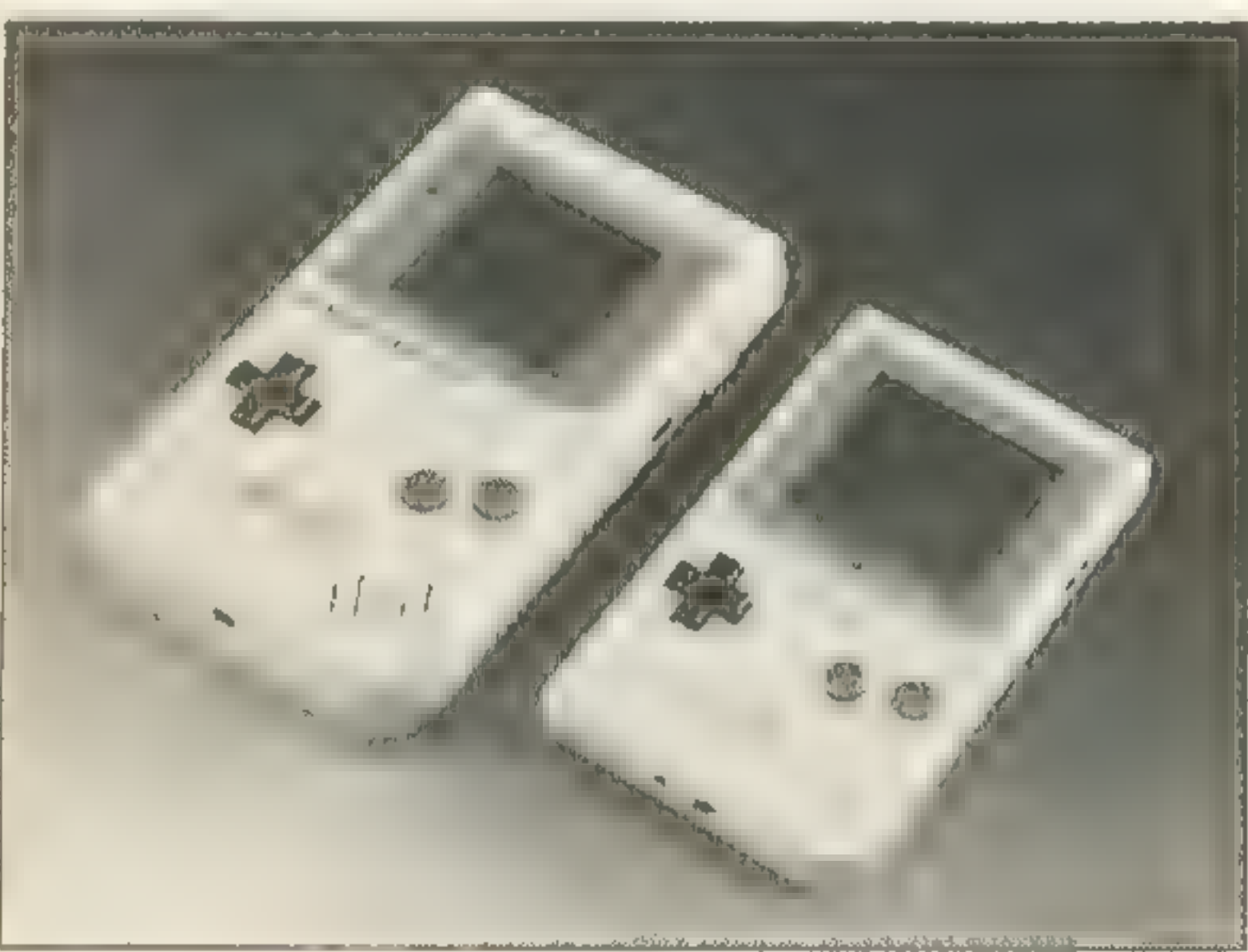
僕は「東京ゲームショウ」では、なんと一回も展示ゲームがプレイできなかったんですが、それは、入場者数が死ぬほど多くて、前に進めないほど混んでいたことだけではない、と思うのです。TVゲームは、プレイしてなんぼのものですから、来場者に可能な限り、開発中のゲームを触ってもらう、展示ゲームが体験できる環境を作

るべきだと思います。ただ一同さえも遊ばなければ、そのとき見たものは、TVゲームである必要最低条件に達してない、一方通行のメディアであるかも、知れないのです。あるいは、ビジネス第一主義的な「とにかく十字キーで、なんでもいいから操作させよう。あとは綺麗な映像がどんどん流れてくればTVゲームになるぞ」という醒めた商品作りも、潜んでいるかも知れない。そこには、ゲームユーザーの姿が投影されてません。TVゲームが好きなら、嫌悪と抵抗を感じるやり方です。しかし、これだけ多くの人々が、ゲーム業界に流入してくれば、魅



力的とは言えない、クールな商品もどんどん増えていくものだと思います。実際「現代のTVゲームは、付加価値と装飾によって、面白さの仕組みが隠され見えない時代である」と言うのと、一方では「そんなものは、もはや存在しない。付加価値と装飾も併せてゲームと呼ぶのである」と反論する人もいます。しかし、それは、ある程度基礎的なゲーム作りの力のついた人の言葉でないと、どうも説得力に欠けるのですね。ゲーム産業化の流れの中で、制作者人口が増えてくると、経験が浅いために、制作基礎力がない人も、多くいるわけです。そこで、いろいろな小さな言い訳をしながら、自信や知識の弱い部分を、うまく正当化しつつ、ゲームを作る。「インタラクティブ性が低くても、デモシーンが長いから、これはお得なゲームなんだよ」みたいな。

任天堂山内社長は、TVゲームの未来像について、いかにアタリショックの轍を踏まずに生き残るか、ソフト戦略の照準は、いつもそこにあるといいます。しばしば



好調なセールスを続けるゲームボーイポケット。

悲観的な発言とも受け取られますが、僕も少なからず同感なのです。むしろ、アタリショック当時より、もっとTVゲーム界崩壊への病巣が深いと思っています。アタリ社が急速に失墜したのは、誰が見ても明らかに手が抜かれた、つまらないゲームソフトが続々と粗製乱造され、ついに市場が凍りついたのが発端。しかし、現代のゲーム界に、脈々と進行する漠然とした不安は、何が病巣なのか、ますます分かり難いままに、確かに存在しているわけです。どうも最近ゲームがつまらんなとか、なんだか良く分からないけど、子供が



## カウンターとしてのゲームボーイの意味

ゲームをしなくなったねとか、理由が漠然として、はつきりしないまま、ある日突然、みんなTVゲームから、そっぽを向く時がきて、歴史が終わってしまうのを恐れているのです。

コンピュータの性能が上がり、ゴージャスな絵や迫力ある音にコーディネートされ、TVゲームは、月が欠けていくように、ゲームらしい仕組みを失っていく。最近の僕は、そんなことを感じているせいもあり、ゲームが一人前のメディアであり文化であり続ける一端を担って、活動する自覚を持っているのです。そして、そういう時に、僕にとって一番具合の良いツールが、ゲームボーイだったというわけです。仕組みが一番透けて見えるハードですから。自分でコントロールできるメディアだともいえます。それで、ゲーム文化を守るカウンター、ゲームの魅力を凝縮しながら、携帯性やネットワーク性をいかした新境地も探した

いと思つてます。答えは、いくつもあると思います。

僕が、ゲームライターをやっていた頃は、究極のTVゲームがあるように思っていました。ゲームとは、完璧なイメージに向かつて作り続けられるものだと。でも、本当は、ゲームそれぞれに社会的役割や価値がありますね。家庭用、業務用というジャンルだけでなく、デザインにも、シンプルな魅力と、さまざまな要素が組合わさったものと、僕自身「ヨッシーのたまご」で気軽に遊べる物、「ポケモン」で複雑な組み合わせの魅力の両方をやりましたが、どちらもTVゲーム特有の魅力を持っています。と思います。どちらにせよ、しっかりとした骨組みのあるゲームを作り続けていきたいと考えています。

### プロフィール

田尻智(たじり・さとし)

1965年生まれ。

(株)ゲームフリーク代表取締役。ゲームデザイナー歴15年。代表作「ポケットモンスター」。著書に「パックランドでつかまえて」(宝島社)「新ゲームデザイン」(エニックス)がある



# 流通時評

## P S、S S、N 64 '96年夏商戦の結果

N 64の登場で話題性は充分だった今年の夏商戦ですが、その結果はどうだったのでしょうか。年末商戦を前に一段落ついた秋葉原からのレポートです。

夏だ！ 祭りだ！ TVゲームだ！ とまでは言わないまでも、毎年数多くのソフトが発売されたこの6月末頃から8月 全国各地で「銭が！ 銭が足らんのかじゃー！」や「1ぽおーん。2ぽおーん。全部で20本も買う物がある」などのセリフが叫ばれていると思います。特に今年はある任天堂の次世代機（おっと！ TVゲームに次世代機は無いって言ってたっけ）もいよいよ登場して各社ハードが出そろった感があり、どの機種を買えば良いのか皆目見当がつかないユーザーも沢山いることでしょう。今回は夏を振り返り、こ

の冬最大の山場を迎えるTVゲーム戦争の現状を整理してみたいと思います。

### やはり息切れ ニンテンドウ64

正直やっぱりかという感じがするのニンテンドウ64の結果でした。先般の日経新聞での販売不振の報道通り、とにかく売れていないのです。ロクヨンは。しかし、ただ売れていないと言うのは語弊があり、正確に言えば「思っていた以上に」もしくは「32ビット機よりも」とつけ加えていった方が良いでしょう。

具体的に数字で表せば、発売当日に30万台、翌週末に20万台の計50万台が6月分として全川出荷されたそうです。しかし、売れていたのはここままで、7月に入ってから、あまり売れなくなってしまうたのです。8月になっても状況は好転せず、あまつさえ販売価格が徐々に下落してくるではありませんか。任天堂や初心会の思惑は大きくはずれ、ロクヨンの在庫は小売店に溢れ、ロクヨンを扱えないはずの二次問屋へも商品が流れていくようになりました。日経の報道後に開かれた記者会見でも雨切れが悪かったように、確かに

任天堂は100万台出荷しているのかもしれませんが、しかし、問屋と小売店に、体どれだけの在庫があるかは一言も語ってはいません。さあ、今すぐ近くのTVゲームショップを覗いてみましょう。きつと沢山のロクヨンに遭えることでしょう。

### 500万台達成をめぐる SSとPSの競走

今、ゲーム業界の中ではプレイステーションが順調でセガサターンが苦戦していると言われて見えます。確かに本体の売れ行きを見ても、大体4...1から5...1、



場所によっては10:1の比率でプレイステーションの方がセガサターンより売れているようです。春の時点ではほぼ互角の勝負をしていた両者の間に、一体何が起ったのでしょうか。

怒涛の値下げで春の戦いを繰り広げたセガサターンは、ロクヨンに合わせ「ナイツ」を投入しました。セガの弱みであるマリオ支持の低年齢層を獲得しようとの試みもありましたが、ハードとの同時購入に結びつけることはできなかったようです。

このことは「バーチャファイター」などの業務用からの移植が多くマニア受けするという長所を持つ反面、一般層からは敬遠されやすいという短所を如実に表していると思います。結果、ビッグヒットと呼べるものは「ナイツ」(限定版とソフト単品の合計)と「ときめきメモリアル」位で、全体的にスマッシュヒットが多く、思いのほか新規ユーザーの獲得をすることができませんでした。

一方、相変わらず「鉄拳2」と「バイオハザード」の売れ行きが

好調なプレイステーションは、本体の方も好調に売れ続けていました。新作ソフトも「NO・E・L」「ストリートファイターZERO2」「トバルNo.1」「ポポロクロイス物語」「刻命館」「ワールドスタジアムEX」「ザ・ベスト2800円シリーズ」「ハイパーオリンピック・イン・アトランタ」などが売れ、絶好調な感があります。

しかし、実際は先程挙げた以外の大多数のソフトはまったくと言っていいほど売れていないのです。

プレイステーションでは6月21日から8月30日まで89タイトルが発売されましたが、その中でもリピーターとして今現在売れていると言えるタイトルは前述した約10タイトル程であり、ソフトだけを見ればセガサターンと互角の戦いを繰り広げていると言わざるを得ません。とはいえ流通のだらしないさからずると販売価格が下落していくセガサターンと比べれば、確実に一定の粗利が取れるプレイステーションは小売店の救世主だったことには代わりません。共に年

末300万台出荷を目指すセガサターンとプレイステーションのハードの販売状況の格差は、年末のソフトの売れ行きに大きく影響を及ぼすことでしょう。

## まずは3社とも足下の問題の解決から

この冬、最大の商戦を迎え、とにかくビッグタイトルの獲得や発表に躍起になっている各社ですが、それぞれが抱える問題を早急に解決しなければ、この戦いの覇権を握ることはできないと思います。

ロクヨンはおそらく発表したソフトラインナップの半分程度しか年内に発売できないでしょうか。64DDを含めた大規模なソフト戦略の見直しを計らなければなりません。タイトルが揃わなければ、いつまでたってもユーザーは帰ってこないでしょう。

セガサターンは、いまだ進まぬリピーター体制と価格が下落しやすい流通形態の建て直しを行い、ユーザーも小売店も安心してソフトを買い求める状況にすることが先決です。そうしなければハードに不信

感を抱き、ただでさえ同一タイトルが多いプレイステーションに乗り換えてしまうユーザーが出てくるかもしれません。

そしてプレイステーションも、いつまでも見た目で底の浅いソフトばかりを発売するのを止め、量から質への転換を計らなければユーザーから支持を得ることは難しいでしょう。また、ユーザーの混乱を招いているFFVIIの流通経路の問題も早急に解決しなければなりません。

その他にも、和解を遂げたデジキューブとメーカー5社連合の茶番劇の行方や、その動きが憶測を呼ぶエニックスの32ビット機参入とますます混乱するTVゲーム戦争ですが、覇権を握るのは一体誰なのでしょうか。松○やN○Cつてことはないでしょうが。

### プロフィール

I.N.A (アイエヌエー)  
1967年生まれ。  
いやー下った! 下った。  
この所体力が落ちていただけに、さすがに1週間も下痢が続いた日には本気で死ぬかと思った。O-157の真っ最中だけに、まわりの人間が妙によそよそしく感じてしまい、健康ってすばらしいと思うこの夏でした。



特

集

# デザインゲームたち



## CHARACTER

ゲームのデザインと一言でいっても、その分野は多岐にわたる。ハード本体から始まって、ゲームシステムのデザイン、キャラクター・グラフィック、サウンド、そして画面レイアウトやタイトルロゴ・フォントのひとひとつに至るまで、ゲームは大小様々なデザインの集合体と言える。

今回は、そういったゲームにおけるデザインにスポットを当ててみた。ゲームの本質を作り出すシステムのデザイン。ロールプレイング、格闘、メカアクションなどにおけるキャラクターのデザイン。ゲームの世界観を構築するサウンドのデザイン。その他のグラフィックやハード本体のデザインなど、注目すべきデザインを担当したクリエイターたちが、デザインをどのように考え、どのように作り出していくのが聞くとともに、ゲームのデザインの現場を見ていくことにしよう。

デザインという切り口でゲームを捉え、また違った世界が見えてくる。

デザインすることを始めたゲームたちは、何を語るのだろうか？



# ゲームデザインの

ゲームシステムのデザイン。それはゲームに生命を吹き込む作業だ。ゲーム界を代表するゲームデザイナーは、その難しい作業をどのように考えているのか？

# 方法論

デザインという言葉、そしてデザイナーという呼称の守備範囲は結構幅広い。「ファクション」と「グラフィック」と「インダストリアル」と……どれもデザイナーだ。そもそもデザインという言葉には、意匠（工夫や趣向のこと）を創造・計画するという意味があるが、実際はもっと観念的にとらえられていることが多い。もっとわかりやすいえば「デザインって感じ」という具合に何となく認

識されているはずだ。  
ご多聞に洩れずゲームの世界でもデザインという言葉はしばしば使われている。狭義のデザイン、つまりキャラクターや背景の創造といったグラフィックに関わる仕事は想像しやすいが、このところにわかに脚光を浴びるようになってきたゲームデザインとは何か？「ゲームデザイナー」という呼称にふさわしい3人のクリエイターに話を聞いてみた。

## ゲームデザインとは「テーマと遊び方のバランスを取ること」 小島秀夫



「スナッチャー」「ポリスノーツ」を生み出したコナミの小島秀夫さんは、ゲームデザインを「まず第一にゲームの基本となるアイディア、ゲーム性の方向付けだ」と説明する。  
「ゲームデザインというのはゲームのテーマやメッセージと並列に存在するものだと思います。僕のゲーム制作も2つ同時スタートなんです。ゲーム性を活かしたままでテーマ性をどのように盛り込むかという部分がいちばん難しい」とたとえば「スナッチャー」の場合は「ブレードランナー」的な世界観を実現するという要素とアドベ





ゲーム性とテーマ性の両立に挑戦した「ポリスノーツ」。

ンチャーという要素がスタートにあった。

「コマンド式アドベンチャーって時間が止まりますよね。遊んでいるときに友だちから電話がかかってきて中断したら、ゲーム自体もそこで時間が止まってしまいう全然、リアルタイムじゃないんです。じゃあ、とうすればリアルタイム感が出るのかと考えた末、会話中でも主人公の指は銃のトリガーにあるけど、間違って撃ち殺してもいけないし、判断が遅れて応戦できなければ殺されてしまうという形で緊張感を出したわけです。あるゲーム性を実現するためには

ストーリーはどういうものにすればいいのか？ ストーリー進行のために必要なゲーム性は何か？ という具合にテーマ性とゲーム性の2つを一本化していく作業がゲームデザインのポイントです」

コナミの入社面接で「映画が作りたい」と訴え「アホか」と笑われたという逸話を持つ小島さんは、ゲームの映画的要素に徹底的なこだわりを持つ

「僕がいう映画のようなゲームというのは単にムービーを使ったものという意味ではありません。演出、シナリオ、照明に至るまでの様々な映画的手法を使ったゲームのことなんです。ただゲームが映画と違うのは、ユーザーがストーリー進行の時間軸を握っていること。その辺りではインタラクティブ性というのが大切なんですが、その時その時を楽しみつつ、最後には一貫したテーマ性がにじみ出てくるようなものを作りたいというのが僕の希望なんです」

## ゲーム制作にかかわる「算術」こそがゲームデザイン

中村光一



「第切草」や「風来のシレン」を市場に送り出した株式会社チュンソフトの中村光一さんに、斬新なゲームシステムをデザインされた背景を聞いた。

「例えば『第切草』が生まれた経緯はまさに足し算でしたね。このソフトは『読書はおもしろい』というところから始まったわけですが、本とゲームソフトでは値段が大きく違います。値段のギャップをどうやって埋めていくか。それを埋めるのはグラフィックやサウンドであり、双方向性という要素である。それが出来てようやくゲームとして成り立つんです」

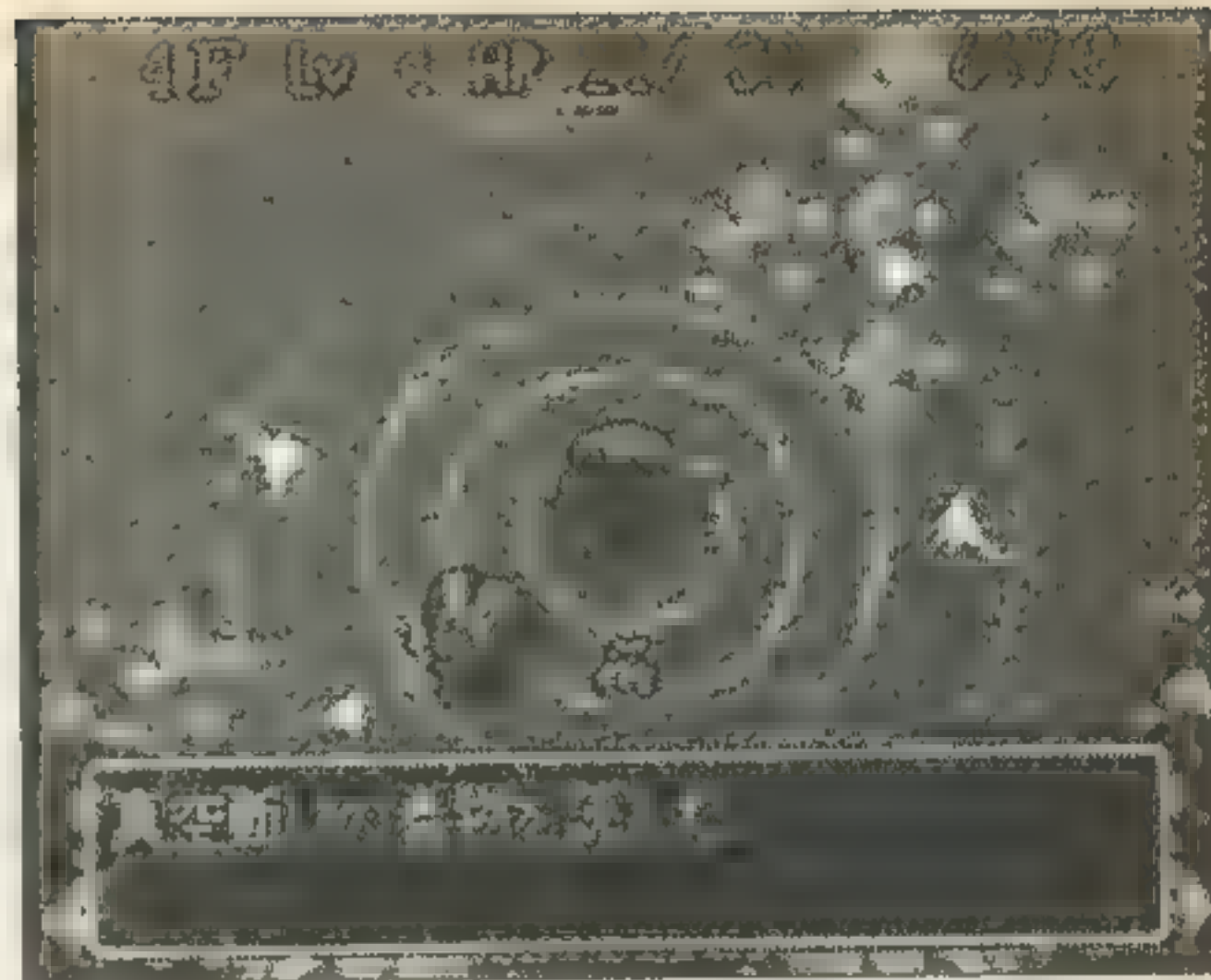
テレビゲーム創生期には盛んではなかったゲームデザインという「思想」はいかにして生まれたのか？ 中村さんは言う

「実際にはテレビゲーム創生期の方がゲームをデザインするといったことが容易に行われていたような気がします。今だったらゲー

ム雑誌やユーザーが大騒ぎしてしまふような変革が、それこそ月単位で起こっていましたからね。当時からゲームに親しんでいるユーザーにとつては、確かに今でもゲームの本質的なおもしろさこそが第一であるかも知れないけれども、後から追隨してきた人の中にはゲームの本質は二の次という人も少なくないはずですよ。現に『ビジュアルがきれい』なことが購入動機となりうるゲームもいっぱいありますよね。映画に例えれば、『優秀な脚本』だけが、いい映画の条件ではないようなもの。監督、俳優、セットその他諸々がバッチリ揃っている名画もありますが、個人的には、あるシーンだけが心に残ったために、作品全体が『名画』となったものもいくつかありますし。これはゲームにも言えることで、優れた性能のハードが普及した今の時代、ビジュアルや聴覚に訴える部分がこれまでより

もう少し高い年齢層を対象とした雑誌が増えれば嬉しいです。但しマニアックにするという意味ではなくてね…。(大阪府 あきろと)





スティックなゲーム性がユーザーを熱中させた「風来のシレン」。

り更に重要にならざるを得ない。お粗末なキャラクターがただ動くようなゲームでは、どんなに本質がしっかりしていたとしても、誰も評価してくれないでしょう。『楽しい』というのと『本質的には良い』というのは別次元の問題だと思えますね」

ハードの進化によってゲームデザインの領域も拡大されてきた大げさにいえば、技術革新なしに

## 「ルール作り」こそゲームデザインの基本

田尻 智



「ヨッシーのたまご」「ポケットモンスター」で知られる株式会社

社ゲームフリークの田尻智さんは、ゲームデザインを『新しいル

「ゲームをデザインする」という思想は生まれなかったわけだ。

「新たなハードを前に『これをどうやって使おうか』という率直な疑問が、ゲームのデザインだということもできます。そういった見方を広げていったところに、新しいデザインの発見があるのかもしれない。チタンという金属を開発した人は、まさかそれがメガネフレームやゴルフクラブに使われるとは思っていませんでした。同様にバッテリーバックアップという技術。パソコンではすでにデータを保存するのが当たり前だったわけですが、このバッテリーバックアップの技術を使って『大作RPGができる』と気づいたのは、まさしくゲームをデザインできる人だったわけですね」と中村さんは語った

ールを創ること」と定義する。

「ルールというのはゲームの命。といっても過言ではありません。遊びの取り決めこそがゲームのおもしろさを決めているのです。ゲームデザインというのは、つまるところそのルールを構築すること。よくゲームデザイナーになりたいという人が、新しいゲームを考えたから聞いてほしいと訪ねてきます。『大宇宙が舞台でさあ……って感じのゲーム』などと説明するけど、それは漠然としたイメージでありゲームデザインではない。ゲームの企画でもない。ゲームとして成立するルールを考案して、初めてゲームデザインといえるわけです」

田尻さんは「テレビゲームが複雑になる過程でゲームをデザインする」という考え方が必要になった」と見ている。

「見たこともないゲームというのは実はほとんどないものなんです。ルールを作るといっても、その大半は既存のルールの積み重ね。ただしその組み合わせは無限にあるといってもいいわけです」

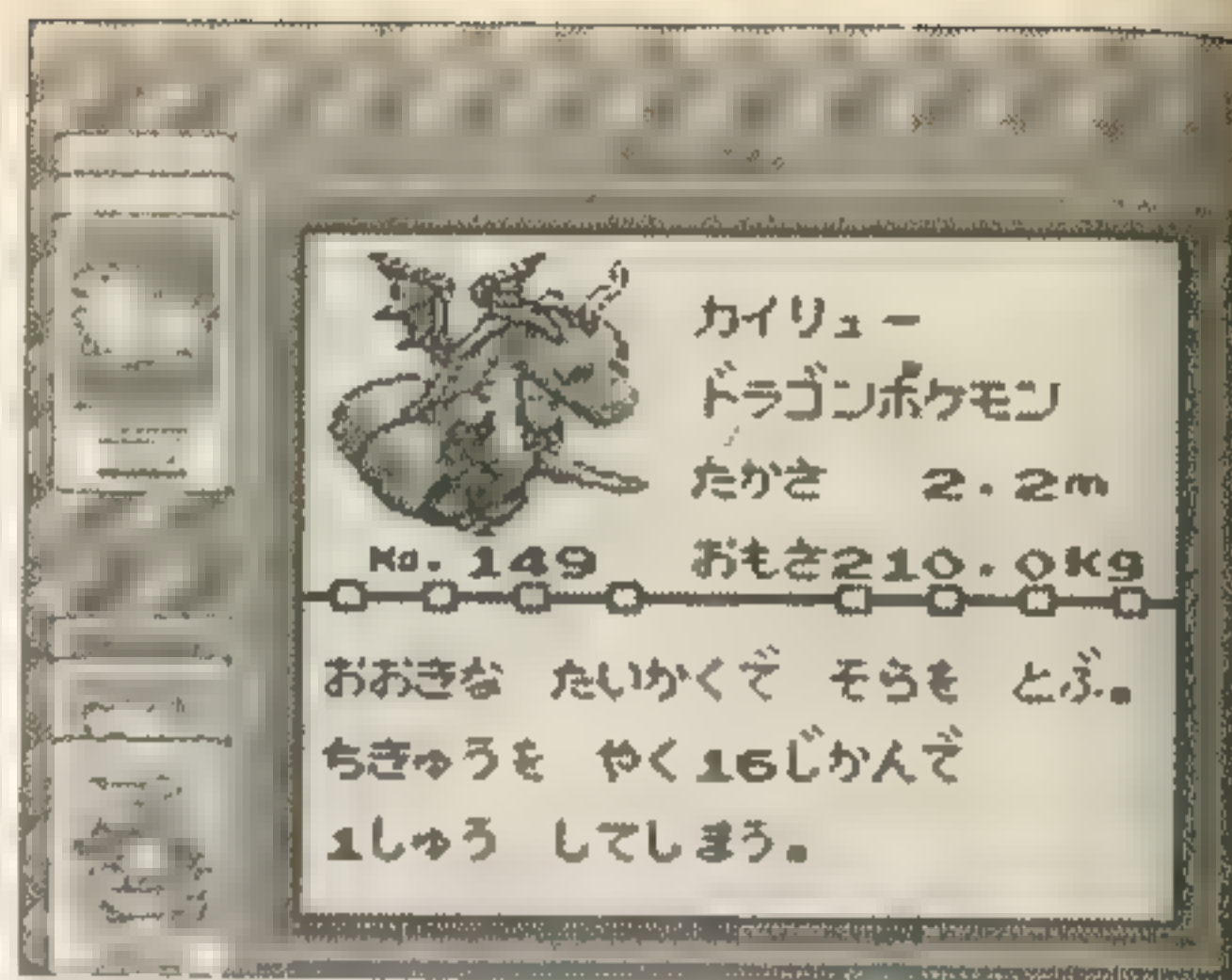
「それは音楽の制作と通じるものがある」と田尻さん。人間の可聴域（耳で聞き取れる周波数の幅）は限られているが、それで音楽が有限だとはいえない。

「しかし、実際にテレビゲームの音や絵が複雑になってくる過程でルール作りも複雑になってきました。面白くするのにルールを次々と積み重ねていくことで矛盾が生じてくるわけです。極めて客観的で情緒的なものが入り込む余地のないデジタルなルールでも、それが多層化してくるとつじつまの合わないケースも出てきます」

例えば格闘ゲーム。「双方が攻撃して相手を倒す」という大前提をルール1、「制限時間あり」がルール2、「制限時間内に決着がつかない場合は体力ゲージが多く残っていた方が勝ち」というルール3。ルール2と3から「最初に1撃を加えて残り制限時間を逃げる」という戦法が考えられるが、これは大前提である「双方が攻撃」というルール1に違反する。この矛盾を解決するために設けられたのが「リング外に出たら負け」と

どの雑誌も特定のメーカーを持ち上げすぎています。論評に値しないものまでとりあげていますが、せめてページをカットしたりして読者をだまさないようにすべきです。(神奈川県 入江 学)





「ポケットモンスター」のヒットはゲームデザインの勝利と言える。

いうルール4ということになる。

このように「ルールAとルールBの矛盾を解決するルールCを作り出す作業こそゲームのデザインである」と田尻さんは語る。

田尻さんはハード進化の加速にも言及する

「スーパーファミコンが誕生して、ゲームサウンドが熟成するまで2年近い歳月がかかりました。ハードの進化はアイデアを促しますが、それを培養するまでには時間がかかるんです。ところが最近ではハードの進化に加速度がついてアイデアの培養期間がなかなかとれない。新しいハードに合わせてアイデアを練っても、ようやくまとまった頃には次のハードの時代

が来るというジレンマが起こりかねません。僕が『ポケモン』などのゲームボーイソフトの開発を手掛けたのも『このハードは寿命が長そうだな』と思ったからなんです。これからのゲームデザインには、ハード進化に伴う培養期間との兼ね合いが重要になってくるでしょう」

田尻さんはデザイナーを指す人に次のようにアドバイスする。

「ゲームを作りたいなら、できるだけたくさんゲームをやることです。ゲームとは無縁の人がおもしろいアイデアを出すこともありですが、結局のところ、アイデアとは経験の積み重ねですからね」

## ゲームデザイナーの真価が問われるとき

前述したように黎明期のゲーム制作現場には「ゲームデザイン」を意識する風潮はまだなかった。ゲームデザインは、激しい競争のなかで数多くのゲームが生み出されるという状況下で発生し、ハード自体が進化し複雑なシステムが常識化するなかで必要不可欠な要

素となってきた。

「新しいゲームマシンの開発によつてイメージが広がる」と田尻さんは言うが、ハードの進化に対しても一抹の不安は隠せない。SSにしろPSにしろハードが進化したことで制作者が楽をする状況が確かに出てきている。テレビゲームがゲームである理由が不明瞭になり、『見た目がゲームのようなもの』が氾濫しているのもまた事実だ。

ユーザーの多くは、例えばPSの上で展開されるだけでこれはゲームだと思いこんでしまうはずだ。しかし、32ビットの性能が可能にする優れたグラフィック、サウンド、アニメーションなど余分なものをすべて取り払ったときに、それがゲームとは呼べない代物だったとしたらどうだろう。ゲームとしての骨組みがしっかりしていないとすれば、いずれ飽きられる日が来るのは自明の理である。

今回のインタビューでも「ゲームデザイン」という言葉で表現される『作業』あるいは『考え方』に対する見解は三者三様である。どれが正しいゲームデザインでどれが違っ

ているという問題ではない。ゲームデザインとはゲーム制作の手法であると同時に、クリエイターそれぞれの感覚を意味しているのだから。おそらくゲームデザインの在り方に『王道』はないはずだ。しかし、ひとつだけ断言できることがある。それは、もはやゲームはデザインという『作業』あるいは『考え方』抜きに創造できないものになったということにほかならない。

(文責 田中 裕)

## PROFILE

小島秀夫 (こじま・ひでお)

株式会社KCEジャパン (コナミコンピュータエンタテインメントジャパン) 取締役。「スナッチャー」「ポリスノーツ」などで映画的手法を用いた作品を発表。現在は、プロデュース・脚本・監督を担当する「メタルギア ソリッド」を鋭意制作中。

中村光一 (なかむら・こういち)

株式会社チュンソフト代表取締役。「ドラゴンクエスト」シリーズのディレクター、「弟切草」「トルネコの大冒険」などのプロデューサーを勤める。最新プロデュース作は「風来のシレンGB 月影村の怪物」。

田尻 智 (たじり・さとし)

株式会社ゲームフリーク代表取締役。ゲームデザイナー歴15年。「クインティ」でプロデビューし、その後「ヨッシーのクッキー」「ワリオとマリオ」などのゲームデザインを手がける。代表作「ポケットモンスター」。



# ゲームキャラクターの

キャラクターは、どのように生まれるのか？メカデザイナーの

横山宏氏と、人気格闘ゲーム「鉄拳」イラストブロックスの

デザイナーに、ゲームにおけるキャラデザインの意味を聞いた。

# 作り方

## ゲームデザインは 映画における演出と同じ

さて続いて、ゲームの良し悪しにもっとも影響を与えられると思われるキャラクターデザインについての考察である。ゲームキャラクターが『記号』に過ぎなかった時代なら、画面上のデザインが原画のテイストと似ても似つかないものだとしても仕方なかっただろう。原画はキャラクターデザインのひな形であると同時に『見かけ上ではリアリティが希薄なゲーム内部の世界観を具体的にイメージさせるための装置』という重要な存在意義があった。

「いや、それは今でも同じです

よ 皆さんが考えている以上に、パッケージのデザインなどは重要なファクターなんです。いいゲームでも取説の絵が妙にアニメっぽかったりするとすごく残念ですね。パッケージや取説といったゲーム本体に付随するデザインでイメージを喚起するというのは重要なことなんです」

そう語るのはSFイラストレーションの第一人者・横山宏さん。彼の名前を知らなくても、SFファンなら1度や2度は圧倒的な迫力を持つその絵を目にしたことがあるはずだ。「キリーク・ザ・ブラッド」では、トータル・アート・ディレクターを務めた

「デザインを始める前にユーザ

の姿が浮かびますね「キリーク」と「カルネージハート」ではユーザーの楽しみ方がそもそも違う それを踏まえて役者をキャスティングするようにデザインします。僕はゲームのデザインとは演出であり配役であると思っています」

横山さんが得意とするロボットは、この世に存在しないものである。しかし一方でもっともリアリティを求められる分野でもある存在しないもののリアリティとは？

「そんなに難しいものではないんですよ。『このロボットだったから大型トラックぐらいの大きさかな。じゃあ視点はこのぐらいで。

それとも乗用車

ぐらいのスケールかな』という感じの、まあ、非常に子どもっぽい作業なんですよ 制作会社との打ち合わせのときでも、ロボットの動きはだいたい伝わりますね、ただし、大人数で作るだけにニュアンスを伝えることの難しさというのがありますけど……」

横山さんはトータル・アート・ディレクシ

横山 宏 (よこやま・こう) SFメカデザインの第一人者。ゲームでは「キリーク・ザ・ブラッド」「カルネージハート」などの制作に携わる。「メカデザインだけでなく、サッカーやRPGのデザインもやりますので、業界の皆さん、よろしく」(談)



# デザインするゲームたち



横山氏がメカデザインを担当する「ゼクシード」は、立体モデルをプレイステーションに接続し、ソフトと連動させて遊ぶという画期的な試みを行っている。



点では大きく引き離されているのが現状ですね。アニメ絵ですらなく、アニメを真似たオタク絵が少なくありませんから。また機械に頼りすぎると、デジタルの海に溺れるという危惧もあります。ハード自体の凄さで絵を評価するというのは間違いだと思いますね」

今後のゲームデザインの行方にも一家言ある。

「これから総合ビジュアルという考え方がゲーム作りの課題になるでしょう。先に触れたとおりパッケージも含めたデザインです。映画制作と同じように監督が、ポスターのデザインにまで気を配るようなシステムができれば、良質のゲームが増えるでしょうね。また、今後は『このゲームは誰の絵を使っているのか』ということが重要視されるようになるはず」

## 格闘ゲーム・まず最初に「格闘」ありき

ゲームキャラクターデザインの方向性でとくく比較されがちだったのが、3D格闘ゲームの「バーチャファイター」と「鉄拳」であろう。3D格闘ゲームのスタンダードであった「バーチャ」に対して「鉄拳」が『B級』的な受け取られ方をしたのはまぎれもない事実。ところが、『鉄拳2』では前作の持ち味を活かしつつも、万人ウケするデザインを構築した。

「鉄拳」シリーズのキャラクターデザインのコンセプトは「まず最初に格闘技ありき」だとナムコデザイナーチームは回答する。

「採用した格闘技の持つ印象を表現するために必要なデザインを考えることから始まりました。ジャックなどは例外で『怪力で機械的なもの』という設定からデザインしています。2Dでのデザインか3Dポリゴン上でのデザインかと聞かれれば、これはやっぱり後者ですね。実際に画面の上で完成度を高めていきました」

「バーチャ」と比較されたことで、アクの強さが指摘されることになったが、もし「鉄拳」が先行のアドバンテージを取っていたとしたら「バーチャ」が『地味だ』と受け取られていたかもしれない。

ゲームのジャンルごとに「らしさ」というものはあるのだろうか。開発陣は格闘ゲームらしいキャラクター作りを意識したのか？

「動きと連動して見栄えがするデザインでキャラクターを作り出した。『鉄拳1』ではパンチやキックの軌跡が美しく見えるように、拳を大きくして腰を小さくするなど意識的に誇張した部分があります。ただその過程で生まれた『鉄拳1』キャラの『フロポーション』が一部で不評だったため『鉄拳2』ではよりリアルなデザインを心がけました。『3』はより進化したデザインをお見せできるはず」

ちなみに「鉄拳」ではボールがいちばん早い時期に形になっている。ボールこそがシリーズの標準モデルなのだ。

「キャラクターデザインで参考にするものは数え切れません。映





良い意味でマンガ的、強烈な個性のキャラクターが魅力の「鉄拳2」。

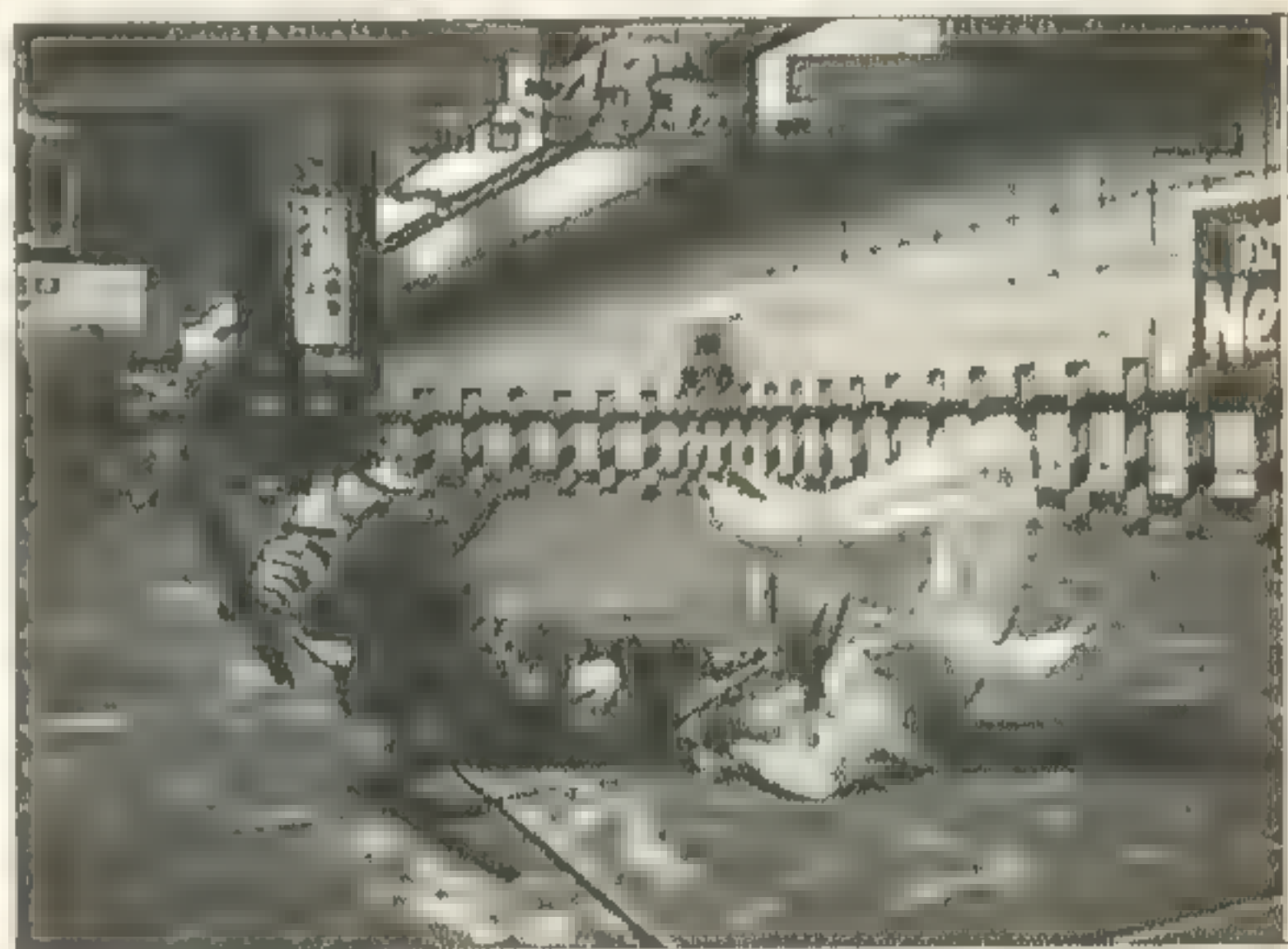
## キャラクターはプレイヤーの分身でなければならぬ

画や写真集、ファッション誌やマンガはもちろん街を歩く人など様々です。デザイン上でいちばん大切なものは、やはり全体像ということになりますが、髪型やリストバンドなどの小道具といったキャラクター固有のワンポイント的なものも疎かにできませんね」

参考にするものがファッションをはじめとする様々な流行という点では、セガの「ラストブロンクス 東京番外地」も同様だ。こちらの基本コンセプトは『武器を使

うこと』『シリアスな雰囲気とリアリティ』『東京のイメージ』『世界観のトータルイメージとして夜であること』の4点だとディレクターの安部顕信さんは言う。既存の3D格闘と比べて現実よりの世界観がキーワードだ。

「デザインは先に挙げた基本コンセプトを念頭においた上で『使用する武器とキャラクターのイメージ』と『各キャラクターのバランス』を考慮して行いました。武器ひとつとっても単純に割り当てただけでなく、キャラの性格がフールドバックされているわけです。ヒロイン洋子で説明するならば、まず『自分の意思ではなく、周囲の人から頼られて闘う』というイメージがあり、そこから自我を押し殺し、無表情なゲーム中の洋子につながっていくわけです。トンファーを使うのは、女性が持つていても違和感がないなどの理由で決まりました。また、彼女はサバイバルチームに所属していることから迷彩服がチョイスされ、さらにより現実味のあるストーリートファッションに近づけたという



すべてのキャラクターに「強さ」が感じられる「ラストブロンクス」。

わけです」

安部さんは格闘ゲームのキャラクター作りに大切な要素は『興味を誘うこと』と『感情移入できること』だと説く。

「キャラクター全員がストーリートファッションであるということも感情移入へのひとつの工夫ですが、キャラクターデザインでもっとも重要なのは、プレイヤーの望むものを把握することだと思っています。また、ゲーム内における各キャラクターのポジションを明確にすることも忘れてはなりません。わかりやすいといえば他のキャラクターとの差別化ということですが、

個性があればプレイヤーも選択しやすいでしょう。反対に類似キャラがいれば、それぞれの魅力が半減することになるわけです」

「魅力のあるキャラクターはプレイヤーの分身である」と安部さん。プレイヤーの心の中にある『もうひとりの自分』を具現化することがキャラクターデザインのベースになっているのだ。

キャラデザインに対するこだわり、そして思い入れもまた三者三様である。あえて共通項を示すのであれば『現実』をいかにゲーム内で再現し、プレイヤーの心の琴線に触れるかということになるのか。

いずれにしても、かつてのゲームでは『記号』作りに過ぎなかったキャラデザインという作業が、今では確実にゲームの本質の一部に昇格しつつあるのは間違いない。

### プロフィール

田中 裕  
(たなか・ゆう)  
1967年生まれ。  
フリーライター。月刊、週刊を問わず流行、遊び、ビジネスを中心に執筆。ゲームではシミュレーション専門。得意技はセーブ&リセット? 格闘モノなら「イーアルカンフー」。



## 「わくわく7」

### 制作者インタビュー



2D格闘ゲームの中でもひとときわキャラクターデザインの  
上手さが光る「わくわく7」の制作秘話を聞いてみた！

編集部（以下編）・・・「わくわく7」  
の7人のキャラクターが生まれた  
背景をお聞かせ下さい。

植田・・・スタッフが「ギャラクシー  
ファイト」とほぼ同じなんです、  
それがSF路線だったので、今回  
は親近感があるというか、親しみ  
やすい雰囲気の世界でいきました。  
むらきち・・・「わくわく7」のほの  
ぼのとした世界から考えて、主人  
公の年齢を下げた方がいいんじゃないか  
ということであえて少年な  
んです。少年の方が元気っぽくて  
わくわくするじゃないですか  
（笑）。それと対になるアリーナは、  
お姉さんタイプ。デザインのには、  
ひとつポイントになる部分が必要  
だろうと耳を特徴的にしたら、普  
通の人じゃないモノになって  
（笑）。スラッシュは、長髪、美形

キャラが必要だろうということ  
でデザインしてみました。

喜多・・・ダンディーは途中でデザイ  
ンが大幅に変わったんです。最初  
は半分メカという設定でした。で  
もメカにすると書き込みが大変だ  
し（笑）、オヤジとメカが合わさ  
ると世界観的に浮いてしまうので  
変更しました。まるるんは、ズバ  
リ怪獣。前作のギョウタンよりも  
っと親しみやすい感じで。それだ  
けでは寂しいので、背中に女の子  
を背負わせようと。

植田・・・あの女の子も、最初は原始  
人の服を着ていたり、いろいろシ  
チュエーションがあったよね。ま  
るるんは自分のわがままで入れて  
もらったキャラなので、個人的に  
いちばん好きです。デザイナーに  
雰囲気「トトロ口みたいな感じで」

と伝えたものが出来上がってみる  
と、やっぱり「トトロ口みたいだ」  
と言われたね（笑）。

むらきち・・・まるるんの初期デザイ  
ンは、ゲテモノ系の変な怪物だっ  
たりします（笑）。ティセは、ロ  
ボットの女の子のイメージを募集  
したら、みんなあんな感じのデザ  
インだったという（笑）。目が隠  
れているけれど、アンテナが本当  
の目だったりして（笑）。

編・・・怖いですね（笑）。

植田・・・まさにカタツムリ！でも  
本当はかわいい目があるんですよ。  
喜多・・・ポリタンクZは、戦車でい  
こうという案もあったんですが、

「戦車に足払い効かないだろう」  
って言われて（笑）。それでロボ  
ットになったんですが、ロボット  
ならば機械的なものより、アニメ

的なデザインの方が、動かしやす  
いのでそうしました。  
編・・・キャラクターをデザインする  
際に苦労した点は？

むらきち・・・とにかくサブキャラク  
ターを入れて賑やかにしました。  
ダンディーには華がない（笑）と  
いうことで女の子や猫をつけた

り、ポリタンクZに署長と警察犬  
を乗せたりして。

喜多・・・他の格闘ゲームのキャラと  
似ては駄目なので、意外性を追求  
するために苦労しました。

植田・・・余談ですが、「わくわく7」  
をカタカナで書かないで下さい  
ね。「ワクワク7」だと、7が5つ  
並んでいるみたいですので（笑）。  
（聞き手・構成／松井）



「わくわく7」のキャラクターたち。左から、アリーナ、ダンディー、雷、スラッシュ、ポリタンクZ、まるるん、ティセ。ちなみになぜ7人かという、デザイナーが7人だったからだとか（笑）。

植田祐一：「わくわく7」メインプログラマー  
むらきち：「わくわく7」メインデザイナー  
喜多綱毅：「わくわく7」デザイナー



# 優美な世の果て

金子一馬

小林智美

匂い立つ華やかさを持つ美形キャラを描く小林智美氏。

魅力的な人間、そして悪魔たちを描く金子一馬氏。

過去から現在、未来へと辿りながら、美とは、そしてデザインとは何かを語る

## 2つの個性 初めての出会い

編：今日は個性的なデザイナーであるお二人に、発想の原点、デザイン観などをお聞きできればと思っています。まず小林さんは、ゲームの仕事は…。

小林：「ロマンシング サ・ガ」が初めてです。それまでは小説の挿し絵とかイラストを描いていたので、どうやって描けばいいのかわからないままだったんです。でも私はキャラクターですが、金子さんはキャラクターもクリーチャーも全部デザインされるんですね。

金子：そうです。全部やってます。でも、ほとんど意地です。関わってから長いので、下手な頃からの変遷を全部見られてる。新人賞とったマンガ家がだんだん上手くなっていく感じ（笑）。悲しいですよ。

小林：それは誰でもそうですよ。

金子：そうかなあ。いきなり上手い人っているじゃないですか。

小林：そういう人は特別。みんな段階的に上手くなるものです。私の場合は人描くのが好きだからまず人を描く。デザインはその後にくるんですね。

金子：僕はデザインかな。そこに自分の好きな物がものすごく出ちゃう。流行ってるスニーカーとかTシャツとか使っちゃって、会社



の人に怒られるんですよ。

小林..自分が着ている服とか。

金子..欲しいけど買えないとか、自分には似合わないものとかも。

小林..流行もそうだけど、小さい頃に見たものって出てきませんか？

金子..もう、モロ出ますよ(笑)。

小林..出ますよね。なぜこんなに なっちゃったのって(笑)。

金子..ライフスタイルまで真似して。モロ僕はルパン三世(笑)。

小林..ゲーム批評に書いてあった(笑)。

## 子供の頃に見たTVの影響

金子..日テレとか、「太陽にほえろ！」じゃないけど、そんな系統が多かったじゃないですか。それにモロ影響された。

小林..私も両親が共働きだったから昼間っからずーっとテレビでマンガとかドラマとか見てた。

金子..僕も両親が共働きなんですよ。うちはお寿司屋さんなんですけれど。そういった意味では同じ。僕もテレビばっか見てた。

小林..あの、無国籍アクションド

ラマ、何でしたっけ。

小林、金子..(声を揃えて)「キ―ハンター」(笑)。

小林..から始まって。

金子..「アイフル大作戦」とか。

僕は「プレイガール」も好きでしたね。

小林..はいはいはいはい。

金子..すごく楽しく作ってあつて。

小林..あのはやめちゃん感じが(笑)。

金子..よかったですよ。すごく影響を受けてます。「アイフル大作戦」とか格好よかったすもんね。

小林..「アイフル大作戦」すごく好きでしたよ。

金子..最後にみんな死んじゃうんですよ。事件片づけてああよかった。でも爆弾なんか最後に残っててみんな爆死。

小林..誰も残らないんですか？

金子..確か全員爆死。終わり方まで哲学的なんですよ(笑)。昔のヒーローって破滅的に終わる。それがまたいいんです。なんか破滅願望みたいなものを感じませんか？

小林..どっかにね。そういうものがあつた。

金子..昔のドラマみたい到现在ここに突然中国人がきて「タスケテクレ」とかいったらワクワクしちゃうませんか？(笑)

小林..そうですね(笑)。

金子..面白いっすね、小林さんってすごいエレガントなイメージだったから。

小林..全然違うんですよ、特撮もゴレンジャーまでは見てた(笑)。

金子..小林さん、なんか男っぽいっすよ。

小林..いや、他に見るものがなかったから。あと、私、昔の時代劇がすごく好きなんです。

金子..なんか昔の時代劇キャラクタ―ってすごい魅力的ですよ。座頭市とかって大きなリスクしよってるけど、強いじゃないですか。

小林..いそうでいいない。リアリティがあるヒーローというか、ヒーローを感じさ

せてくれるヒーロー。みんな哲学ちゃんと背負ってたんですよ。

金子..片腕無いやつとか描きたいんですけどできないんですよ。

小林..チエック入るんですか？

金子..うるさいんです。「片手なの困るよ」といわれちゃう(笑)。

小林..クリーチャーはいいんですよ？

金子..任天堂さんはうるさかった。「何で裸なんですか」って(笑)。だってそうじゃないと変で

分かりましたから乳首を取ってください」。取ったら永井豪さんのマンガだよって(笑)。





小林…そんな感じで来て。で、TVの後は、高校の2、3年くらいで洋楽にハマるんです。でもそれも3年くらいで飽きちゃったんです。その後は、それまでもたまに行ってたんですけど、同人誌の即売会に行くようになった。いきなり（笑）。

金子…何で？

小林…ずっと絵は好きで描いてたんですよ。

金子…絵を描きながらドラマ見て、洋楽はまって。マンガ描いて。小林…そうです。マンガとか絵を描いて。で、雑誌でイラスト描

かないかっていわれて、勤めながら絵を描くようになった。

金子…それがお仕事が始まり？

小林…そうですね。その編集部が会社の近くで、週に2、3回遊びにいった、そこで新しい人と知り合っているんなものを見るようになった。

金子…吸収しはじめたんですね。

小林…それでなぜかいきなり「聖闘士星矢」にハマってしまったと

いう（爆笑）。  
金子…すごいですね。

## 2人をつなぐ 意外なキーワード

小林…丁度7年勤めていた会社を辞めた頃だったんですけど、挿し絵の仕事が増えていくのと同時に進行で「聖闘士星矢」に7年間くらいハマった。長かったですよ。

金子…僕、当時アニメーターで描いてました、「聖闘士星矢」。

小林…そうなんですか。

金子…キーワードは「聖闘士星矢」だったんですね（笑）。描いてましたよ。黄金聖闘士いっぱい動くからやだなあ、って（笑）。

小林…すごかったですよ。よくあんなデザインしたなと。私、タツノコのアニメがすごい好きで、入りたいと思ってたんですよ。それで高校時代に現場を見たいと思ってタツノコプロと日本アニメーションに行ってみたんですよ。

金子…日曜日の大御所ですよな。

小林…で、なんか…、ちよつと違う。別にアニメーターじゃなくてもいいやって（笑）。

金子…僕は、ダンサーになりたかったんですよ（笑）。トラボルタ見て憧れて、あの格好も上野とかでちゃんと揃えて。デイスカーでしたからね。よくカツアゲされましたよ（笑）。あんな恰好してデイスコ行っているとヤクザに指命手配するぞなんていわれるんですよ。指命手配されるとどこの店でも遊べなくなるんです。

小林…そんなに暴れてたんですか？

金子…いや、そうでもないけど。靴のカカトでよく殴られた（笑）。だーって走ってきて、カカトでちゃんと目を狙ってくる（笑）。

編…ケンカは強かったんですか？

金子…ケンカはしたけど強くはない。逃げてましたから。そんな経験、いい感じにゲームに出せるといいんですよ（笑）。今でもちよつとは出してますが。

小林…ゲームの中の台詞には口を出されるんですか？

金子…お話のところから考えてるんで、します。

編…最初に世界観に統一をとったり？





金子一馬氏：ゴルチェのスーツに身を包む当代一の悪魔絵師にして、(株)アトラス開発部開発課課長。過去の様々な豊富な経験がゲームにも活かされる。次の作品ではどんな一面が見られるのか。最新作「女神異聞録ペルソナ」が好評発売中。

金子：そうですね。まあ、統一感がないようで、あるようでという感じなんですけどね。

編：小林さんの場合は企画だけ伝えられて  
小林：そうですね。キャラクターのプロフィールがあつて。いつも「いいように描いてください」って言われるんです。それで下書きを向こうが見て、「ちよつと違う方がいいな」ってたまにいわれて直したり。

編：デザインする際に常に意識されていることはありますか？

小林：それも好きなようにやります。世界やキャラクターができてないといけないんです。勝手に自分で作って描く。ス

クウェアが考えてるのは違うけど、まあいいやって(笑)。

金子：お遊び先行してまずよ

(笑)。絵の印象でゲームすると、

逆に「あれっ？」って。盗賊とか

踊り子とか、ポーズがまたいいん

ですよ(笑)。腰はひとつポイン

トですよ。腰をおろそかにして

いる人が多い中、小林さんのはお

尻がいい感じ。

小林：でも本当に大したことでき

なくて。私は、これでいいんだろ

うかって思ってるんですよ。

## ロマサガに隠された意外な秘密

金子：でも美形キャラ格好いい。

男が惚れますよ。ロマサガのホ

ークとか。

小林：あれ「リボンの

騎士」に出てくる海賊

ブラッドがモデルなん

です。

金子：僕、実は手塚治

虫がすごい好きで。今

ドキッとしてました。

小林：海賊っていわれ

てどうしようかと思っ

て。やっぱりブラッドだなんて

(笑)。でも本物はもっと格好いい

金子：不精ひげが生えていて、で

も美形。あと、ロマサガにサル

ーインっていたじゃないですか。

あれが格好良くて。

小林：あれ、ヤバいんですよ。ペ

ニスケースが付いてるんです。

金子：そんなの付いてました？

小林：はい。

金子：えーっ、やったー。大好き

もつとやって下さい(笑)。でも

分かんなかったですよ。

小林：分からないようにやったん

で。でも友達はちゃんと見てて。

「やめろーっ！」とか「格好いい

人にやるな」って(笑)。

金子：そんなの付けてたんだ。

小林：そうなんです。

金子：やられたーっ。すげえ悔

しい。あんなにダンディーなのに

キワモノだなんて。先取りじゃな

いですか。何が先取りなのかよく

分かんないけど。悔しいなあ(笑)。

## ファッションへの関心そしてデザインするということ

編：話を戻させていただいて

(笑)。小林さんがファッションの方

方に目を向けられたのは？

小林：割と最近なんです。最初

はバブルの時のすごいゴージャス

な模様の服とかに目がいつて。

金子：面白い人は面白いですよ。

最近W&L.T(注1)が好きで。

好きなんですけど、なんかだんだ

んすごくなる(笑)。実際に売って

いるらしいから怖いですよ。テ

イエリー・ミュグレー(注2)と

か。ちよつとイッちゃった感じ。

小林：SF映画とかで出てくるよ

うな。

金子：特撮な感じ。でもあの人た

ちって自分達でテーマを提案して



この9月に発売された「女神異聞録ペルソナ」金子氏の魅力が全開だ。





いるじゃないですか。そういう気持ちには僕にもあるんです。キャラデザイナーって割と考えなしでやっている人が多いんで。  
小林..売れる服を作るのが目的の

人達と、自分の世界を描きたい。誰が着ようが着るまいが構わないという感じですよ。金子..ひとつの作品ですからね。小林..最近だと、ガリアーノ(注3)とかゴルチエ(注4)とか、ティエリー・ミュグレーもそうなんですけど。A・マックイーンとかも。金子..すごいですよ。品がないですよ。(笑)。小林..服自体に存在感ありすぎて。それなりの人が着ないとダメ。金子..ヴェルサーチ(注5)なんて、西武とかで見て「うわ、100万円やん」って。小林..ちょっと非現実的な感じが楽しい。彼の服は外国人の肉食獣的な部分なんですよ。

金子..うまいこといますね。小林..でも着ると、たいがいお水系になっちゃう。金子..そうですね。ドルガバ(注6)(ドルチェ&ガバーナ)とか、好きですよ。ドルガバ結構持ってます。でも、トータルでいうと危険ですよ。小林..自分達の作品という感じで作っている部分ありますよね。金子..でも、いいですよ。小林..さんはああいうの作れて。目とか光って。目とか光るようになりたいな、俺も(笑)。なりたくないですか? 僕は自分でマックで描いてるんですけど、自分の写真の目を光らせたりして。楽しいですよ。小林..マックとかで絵を描くにはどうすればいいか全然わからなくて。金子..描くというより加工するということですよ。小林..直接描くんですか? 金子..僕なんかはそっちでやりますね。普通に着彩したやつを探り込んで光の素材とかを合成してあげる。なかなか不思議なものになるんですよ。でもそれが手で出

来ちゃうからな、小林さんは。小林..それはひとつの技法みたいなもの?

金子..そうですね。僕的にはひとつのアイデンティティ。ようやく自信が持てるようになってきたという感じです。今まで、我流で權威がないというのが一番コンプレックスだったんで。

小林..それは、あまり関係ないと思いますよ。

## なぜ作るのか そしてどう魅せるのか

金子..でも違う形で見せなきゃという部分。すごくありましたね。小林..個性とか、自分はこれだ、みたいなのがやっぱりあるということです。金子..認識はしてるんですけど、それに自信が持てないんですよ。

小林..そんなこといったら...。金子..みんなそうなんだろうけど、迷走してたんですよ。最近やっと、こんな感じかなと。そのへん小林さんはどうなのか聞きたかったんですよ。

(注1) ロンドンのファッションブランド。メンズが強い。(注2) '70年代後半のバリ・コレを代表するデザイナー。(注3) ジョン・ガリアーノ。ロンドンの前衛派デザイナー。(注4) J.P.ゴルチエ。'80年代、バリ・コレに前衛的な傾向を作り出したデザイナー。(注5) ジャンニ・ヴェルサーチ。ミラノ・コレクションの地位をたかめたデザイナーの1人(注6) イタリアのデザイナー。下着ルックが特徴的。





小林智美氏：「ロマサガ」シリーズのキャラクターデザインで初めてゲームに携わる。美形キャラの色っぽさでは右に出る者ナシ。実は大の「BUCK-TICK」ファン。作品集にロマンシングサ・ガ画集「時織人」（NTT出版）、画集「彩華」～花の歌をききながら～（新書館）ほか。

小林…初めてゲームの絵を描いたら、今まで描いていたものと違う絵が描けた。それで世界がまたちよっと広がった感じですね。昔の私の絵はくすんだような色とか、日本画みたいなのとか。トーンが日本の伝統色なんですね。あなたの絵はドドメ色だね、とか言われるくらい。もっと明るい色で描いてよ、といわれたんですよ。

金子…誰に？

小林…いや、友達とか。で、ゲームの仕事してビビッドになりました。

金子…ビビッドじゃないとね。

小林…ふっと気付くとビビッドな色で描いているから、すごい。

金子…すごい色が入ってますよ

ね。ぶわーっと。

小林…それまでほとんど透明水彩で描いていたんですよ。他には日本画の顔料とガッシュくらい。それがインクとか使うようになって。

金子…それであんなビビッドなんですね。

小林…そうなんです。そうすると、今まで塗っていた色がしょぼーんという感じになっちゃって（笑）。インクってまぶしいじゃないですか。目をつぶっても残像が映るくらいに（笑）。

金子…華がありますよ。いろんな色が入ってるじゃないですか。あの辺のセンスというのはなかなかないですよ。色って難しいじゃないですか。あわせこみによっちゃ。

小林…この色とこの色は隣に持ってくるとうっごく美しくできるとかね。一回白でアウトラインを描くとなんかまとまったように見えるとか。

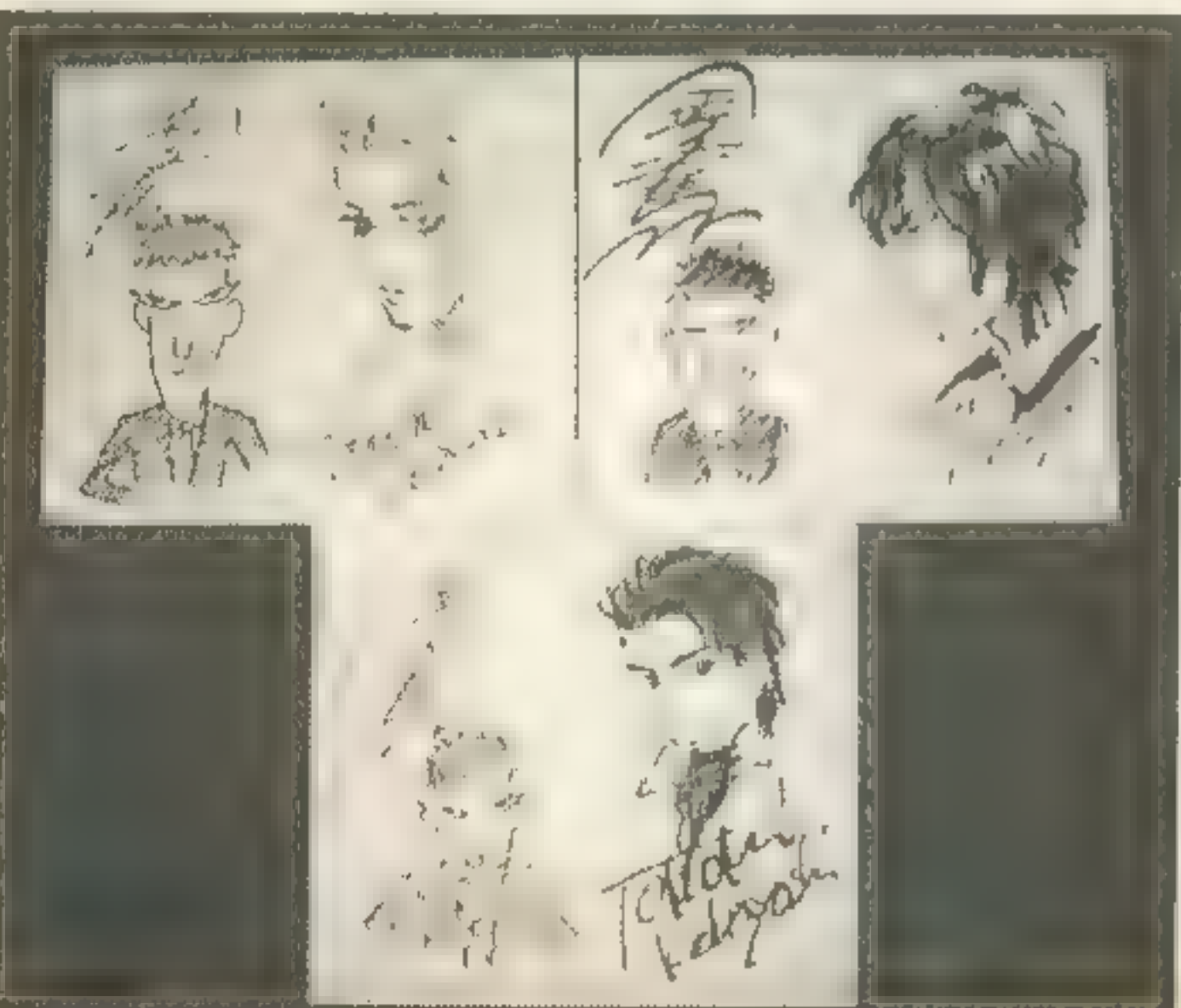
金子…それを頭の中でできるようにになったら

## PRESENT

対談終了後、小林氏と金子氏がワイワイ騒ぎながら描いた直筆イラスト入りサイン色紙を、3名の読者にプレゼント。この組み合わせは本当に本当に貴重。希望者は下記の住所にハガキで応募すること。

〒104 東京都中央区新富1-15-4アルファ新富ビル5F

株式会社マイクロデザイン出版局ゲーム批評編集部「11号サイン色紙プレゼント係」  
締切 11月末日



すごい。さっき、品のないヴェルサーチとかいっちゃったけど、そういう所ちゃんとしてきているんですよ。

小林…そうなんです。だから格好いいんですよ。

金子…ファッションとかもデザインと一緒に、さっき小林さんも言うていたけど、実はファーストインプレッション的なものが大きいんでしょ。僕なんかモロそうですから。10年、20年後に「昔あーいいうのがあってさ」となんて誰かが話してくれたらいいなと思う。それが僕の存在の意義。それがなんかいいなって思っているんですよ。

ですけど。

小林…結構、今見るとなぜあれがというものが残っていたりとか。小さいときに受けるショックって今受けるショックと違う。

金子…大人になってくるといろいろ覚えちゃうから、感動屋さんじゃなくなってますよね。

小林…そうですね。それでもなおというものに出会った時は「えっ」という驚きがありますけど。子供の頃。あの時親が共稼ぎしなかったらどうなっていたか。あの時の体験が今、生きていますよね。

（横浜中華街・聘珍楼にて）



# ゲームデザイン エトセトラ

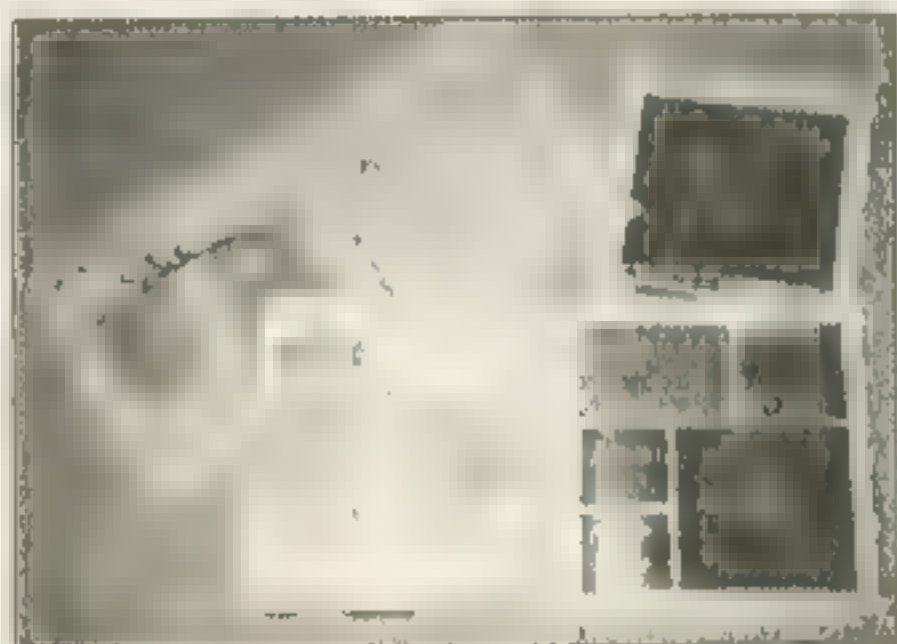
ゲームに関するデザインは、まだまだあるぞ。  
編集部が独断で選んだナイスなデザインたちを無差別紹介！

## マニュアル

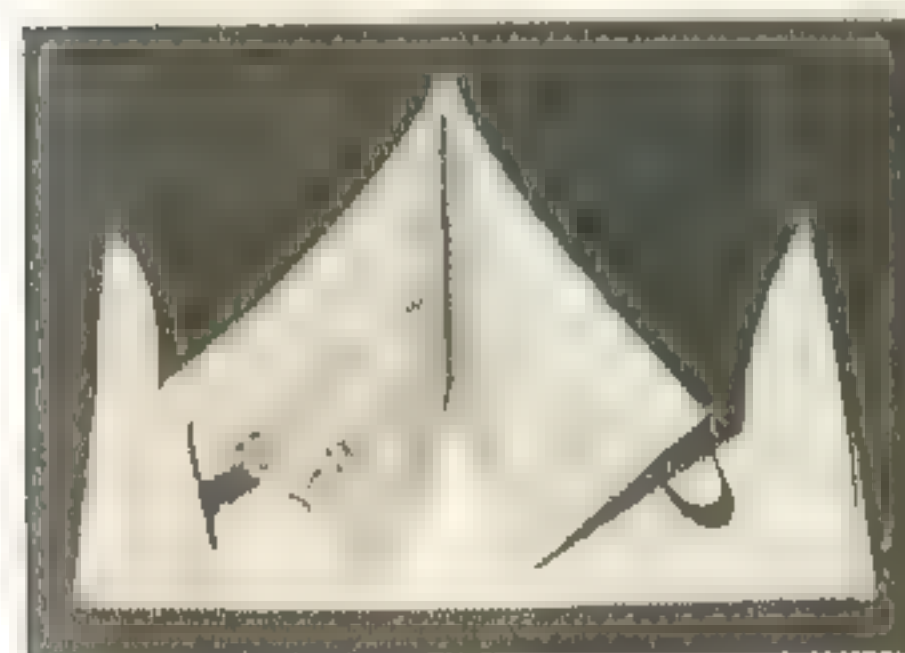
説明書であるマニュアルも、デザインという点から見るといろいろある。今回は、数あるゲームのマニュアルの中からベストと思われるものを選んでみた。

その結果、「キリク・ザ・ブラッド」のマニュアルを大賞に選ばせてもらった。マニュアルに「キリク」独特のクールでダークかつハイセンスな世界が凝縮されており、宇宙の孤独感を匂わせている。本編中のCGがふんだんに盛り込まれているが、中でもワイヤーフレームのイラストが綺麗で印象的である。次点は、いつも凝ったデザインで我々を驚かすワープの「Dの食卓 ディレクターズカット」のマニュアルだ。デザインもさることながら、飛び出す

→マニュアルデザイン大賞  
キリク・ザ・ブラッド/PS  
マニアックなゲームらしい、マニアックな作り。細かい設定の数々が泣かせる。ゲームの方はプレイすると酔って大変だった。



絵本のような仕掛けになっているという発想を高く評価したい。ワープの大胆さと繊細さが一瞬の内に理解できる興味深いマニュアルである。



←次点 Dの食卓ディレクターズカット/3DO  
「D」の文字を切り抜いたパッケージ、青と赤だけを使った鮮烈なジャケット、メタリックなCDなど、隅々まで良質なデザインで固められている。要注目。

## 社名ロゴ

メーカーの顔となる社名ロゴ。そのベストワンは、ワープに決定。

「ワープのロゴには、テレビをつけて、ゲームをつけて、RPGみたいなゲームをプレイするんだけど、つまらないから消してしまうという意味がある。僕らはそういう作品は作らないぞ、という意志の表れでもあるんです」

(株式会社ワープ 飯野賢治氏)

ロゴの中に思想が隠されているのだ。その他に、ちょっと異色な元気株式会社社のロゴも評価したい。あの子供の落書きみたいなロゴは？

「あれは、私どもの社長の息子さん(当時三歳)が年賀状に書いた、社長の似顔絵なんです。他にいろいろ

## CDデザイン

CD-ROMのデザイン。ゲームを取り出すことに見ているはずだが、特に注目されることは少ない。そこで今回は、CDのデザインそのものに注目してみた。

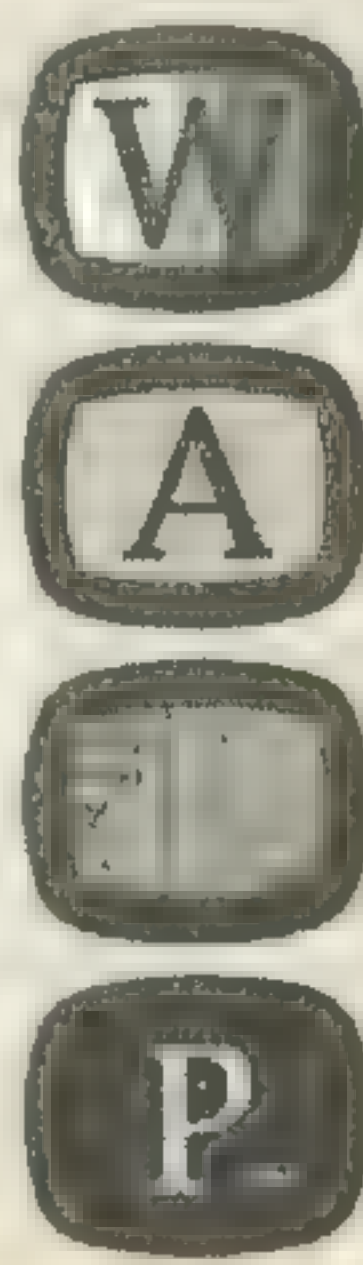
まず、ゲーム批評編集部にあるソフト150本の中から、デザインが良いCD-ROMをノミネート。そこ

ろ案はあったんですが、これを上回るデザインがなかったんです」

(元気株式会社 広報談)

なんだかほほえましいエピソードですね。

よく考えられているワープのロゴ。もはや一つの作品といえる。



これが噂の元気株式会社のロゴ。極めてシンプルでデザインと無垢なタッチが、自由な社風をイメージしている…のか？

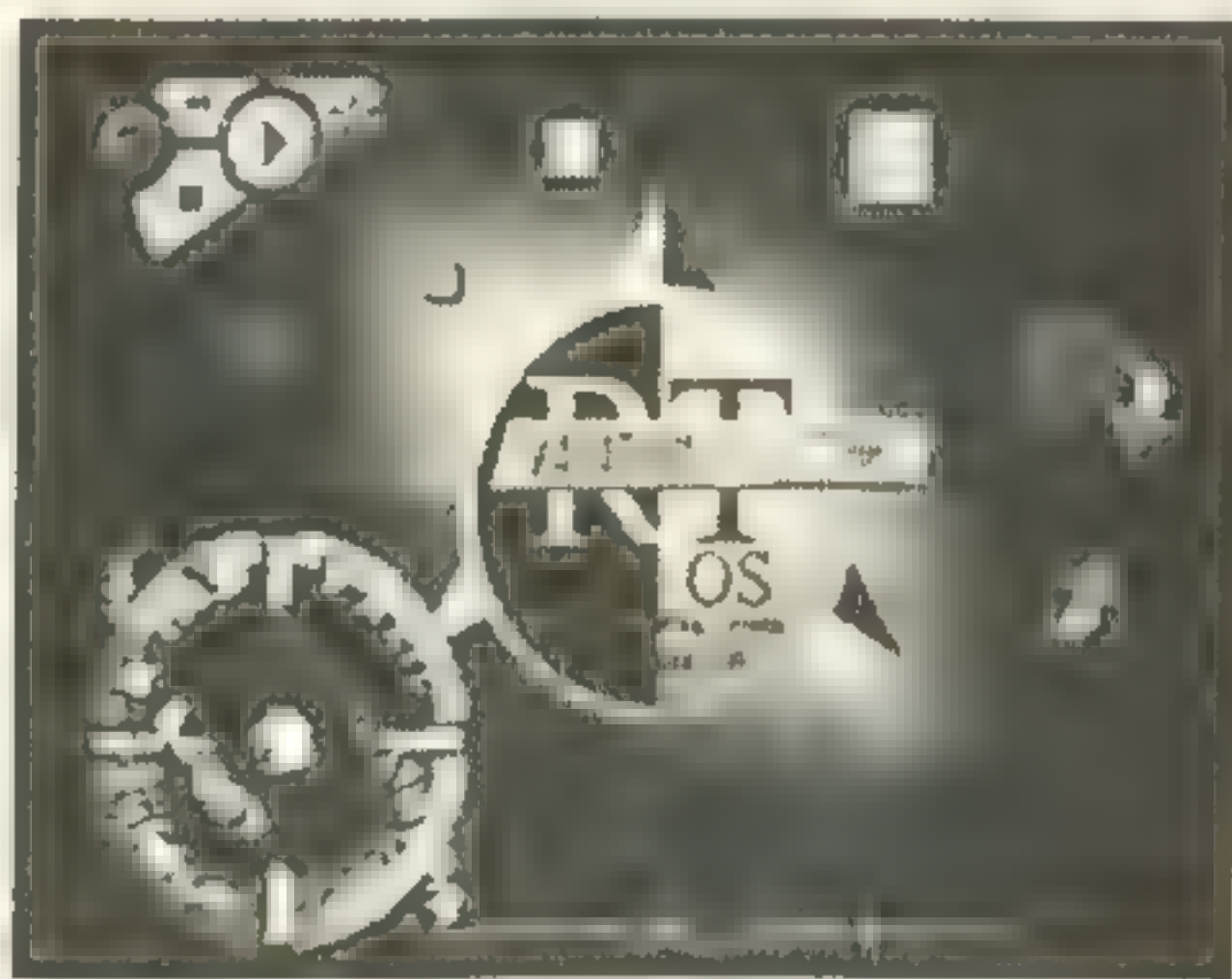
からさらに絞り込むことになった。

そして、ゲーム批評編集部が選んだ栄えある(?)CDデザイン大賞は、全会一致で「ポリスノーツ」(PS)に決定！CD二枚組のこの作品は、シルエットの鮮やかさもさることながら、それぞれのCDに描かれた主人公とライバルとの対比が絶妙で、ゲームのストーリーの暗示にもなっている。CDのデザインが、ゲームの世界を象徴し、ユーザーの



—あの画面はパソコンのOSの進化系というコンセプトで作られたんです。プレイステーションのスイッチを入れると、OSが立ち上がって、そこからTV電話をかけたり電子メールを見たりできるなどの選択ができるという流れは、まさにパソコン

「ノエル」プロデューサー 亀井 毅氏



これが「ノエル」の画面だ。どうしても女の子に目が行ってしまう「ノエル」だけど、画面デザインの良さにも注目すべきであると思う。

めたし日記 ②



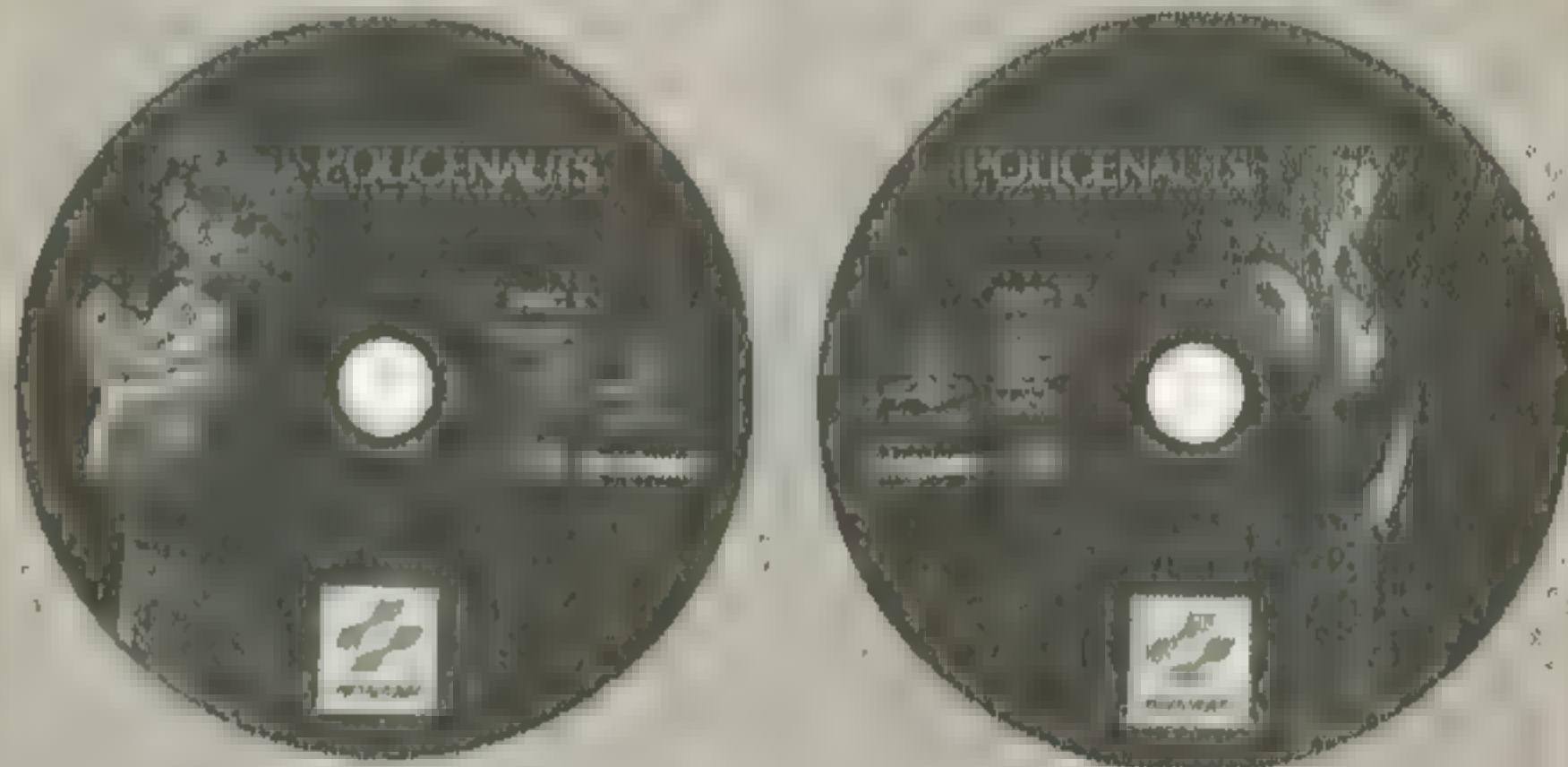
もう  
もう  
もう  
もう  
もう

うーちゃんが  
どうやら生まれたのか  
なぐさぬかたても  
あれは「なくとなく  
こゝろなかんじ」とやー  
てきとーに発生したよ  
うな  
ものです。

もう  
もうダイ  
めたいな  
もったよ

モー

# CDデザイン大賞

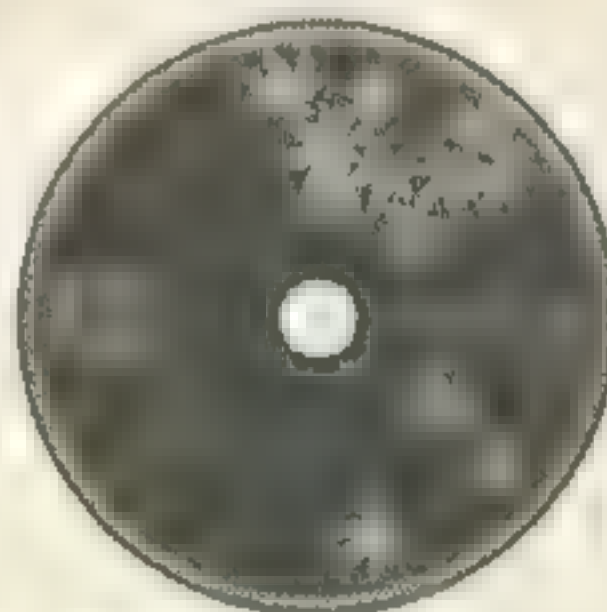


「ポリスノーツ」  
(コナミ/PS)

●小野賞●  
「ポポロクロイス物語」  
(SCE/PS)



●松井 實●  
「柿木将棋」  
(アスキー/PS)



## 次点



「アクアノートの休日」  
(アートディンク/PS)

イメージネーションを刺激する。これぞベストのCDデザインと言えよう。

次点は「アクアノートの休日」。ゲームだけでなく、CDデザインの方

も非常に垢抜けている。

他にも見逃せないデザインがあつたので、各編集部員が超独断で個人賞を決定したぞー！

CDデザイン大賞 ノミネート作品●アクアノートの休日/PS●機動戦士ガンダム/PS●フィロソファ/PS●ポリスノーツ/PS●柿木将棋/PS●ライフスケープ/PS●ボボロクロイス物語/PS●土器王紀/PS●謎王/PS●対局将棋 極/PS●ストライカーズ1945/SS●ナイツ/SS●ガーディアンヒーローズ/SS●スーパーストリートファイターII X/3DO●Dの食卓 ディレクターズカット/3DO (ゲーム批評編集部にあった150タイトルより選出)



## ゲームサウンドに隠されたメタファーを解く。

「ダライアス」「レイフォース」などで先進的なサウンドをデザイン、常にゲームミュージック界の最先端を行くタイトーサウンドチーム「ZUNTATA」のメンバーに、ゲームにおけるサウンドの在り方について熱く語ってもらった。



### 賛否両論ある曲を作りたい

編集部（以下編）…ZUNTATAの皆さんが作られるゲーム音楽は、どれもテーマ性が強いと感じたのですか？

小倉…ZUNTATAというグループを作った時に、自分たちをもっと高めて行こうというコンセプトが根本にありました。当時のゲーム音楽なんて、ただゲーム

に合っていればいい」という考え方に賛同しかねて、「それではただのBGMだ。もっと模索する必要があるんじゃないか」と思いました。そこで、今ゲーム音楽に何が足りないかって考えた時、コンセプトだとか、そのゲームの世界を音楽によってより広げて、プレイヤーの人に感じてもらうような強烈なメッセージが必要だろうと思いついたんです。

音楽を作られるようになったんですね。小倉…もちろんコンセプトといっても個人差がありますから、表面的なコンセプトで抑える人間もいるでしょうし、すごく深く突っ込む人間もいる。でも基本はコンセプト重視ということで、その辺をプレイヤーに上手く感じてもらえればいいんですが。理想としては、こちらが「僕はこう思うよ」と提供して、受け手であるプレイヤーが「僕もそ



**ZUNTATA**

タイトーのサウンド開発部門の総称。この名称は88年アルファレコードよりリリースされたアルバム「TAITO GAME MUSIC Vol. 2」から使用されており、由来は音楽のリズム「ズンタッタ」（3拍子）をもじったもの。





「感じるよ」と思ってくれば成功だし、それ違ふよと反発されるのも逆に成功だと思う。賛同か反発か、賛否両論ある音楽っていうのがZUNTATAの全体的なコンセプトなのかもしれない。ただゲームに合っているんじゃないかと聞き流されちゃうのがいちばんの失敗ですよ。

## ♪ コンセプトのあるゲーム音楽の創造

編「『ドライアス』シリーズのコンセプトはなんですか？」

小倉「シリーズ共通のイメージはないというか、ないようにしたんです。ただし全然別のものというわけでもないんです。ドライアスは、何年かごとに来る行事みたいなもので、その時その時でイメージするものが違うんです。曲を作っている時点で、ゲーム以外のことで興味のあることがテーマになったりします。自分の興味のアンテナに引っかったものを、なんとかゲームの音楽に使えないかな

と考えたりしますね。

編「一作ごとに音楽の方向性が変わってますよね。」

小倉「常にアプローチというか手法を変える必要がありますよね。」

「『ドライアス』シリーズなど、一作目の音を延々と使ってもいいわけですけど、それではつまらない。」

「今回、こんな作ったけど、どう？」みたいに、プレイヤーと戦っていくような気持ちで（笑）。

新しいことをやるのは、正直言って怖いですよ。

編「『ドライアス』シリーズの曲は、他のシューティングとは違った、繊細で儚げな音が印象的でした。」

小倉「僕が暗いからでしょうね（笑）。例えば『ドライアス』で、自分が自機に乗っているとした時に聞こえてくる曲はどういうものだろうと考えると、それはきっと戦闘的な曲ではないと思う。機械生物をどんどん破壊していく行為は、戦闘的というより、哀愁的な感じがして、どうしてもそういう路線になっちゃいます。」

編「タイトーさんのシューティングは悲劇が多いですよ。」

「フォース」なども……。

河本「あのエンディングの曲は、レクイエムというか、死者を弔うという感じがいいかなと思って作りました。私なんかは曲を作る時、あまりゲームそのものを見なかったりするんですよ。ゲーム画面を見てしまったら、ゲーム画面だけの音楽になってしまいますから。」

「レイフォース」は、ゲームよりもゲームの中の感情を表現しないといけないかなと感じて曲をつてみました。」

編「『レイストーム』のコンセプトというのとは？」

河本「大きなコンセプトというのはあまり考えなかったんですけど、戦闘機に乗ったパイロットが戦いを行いながら思うようなことを想像して音楽にしたという感じですね。」

編「単なるBGMじゃなくて、独立した一つの曲として作られる」

小倉久佳（おぐら・ひさよし）

代表作「『ドライアス』シリーズ・『ニンジャウオリアーズ』・『ギャラクティックストーム』など

「僕はTVは死んだと考えています。ビデオモニターと化しているのです。映像に別れを告げ、音によるイメージネーションの世界こそ、これから重要になってくると考えるのです」

河本圭代（かわもと・たまよ）

代表作「『レイストーム』・『レイフォース』・『ゆうゆのクイズでGO! GO!』など

「私、実はインタビュが苦手なんです。自分の思考をリアルタイムで言葉にして、誰かに伝えることなんてとてもできません。だけど、音符でなら、音楽でだったら、少しは自分の気持ちを表現できるのではないかと思います。もし、私に何か聞いてみたいことがあったなら、その時は音楽でお答えします」

高萩英樹（たかはぎ・ひでき）

代表作「『サイキックフォース』・『デンジャラスカーブス』など

「ZUNTATAの中でJ.A.M.というユニットで活動しています。これから、いろいろなゲームミュージックのアレンジや、音楽以外のジャンルでも活動していきたいと思っています。なお、タイトーZUNTATAのホームページを開設しているので、ZUNTATAやJ.A.M.に興味のある方はぜひアクセスしてみてください。（http://www.taito.co.jp）

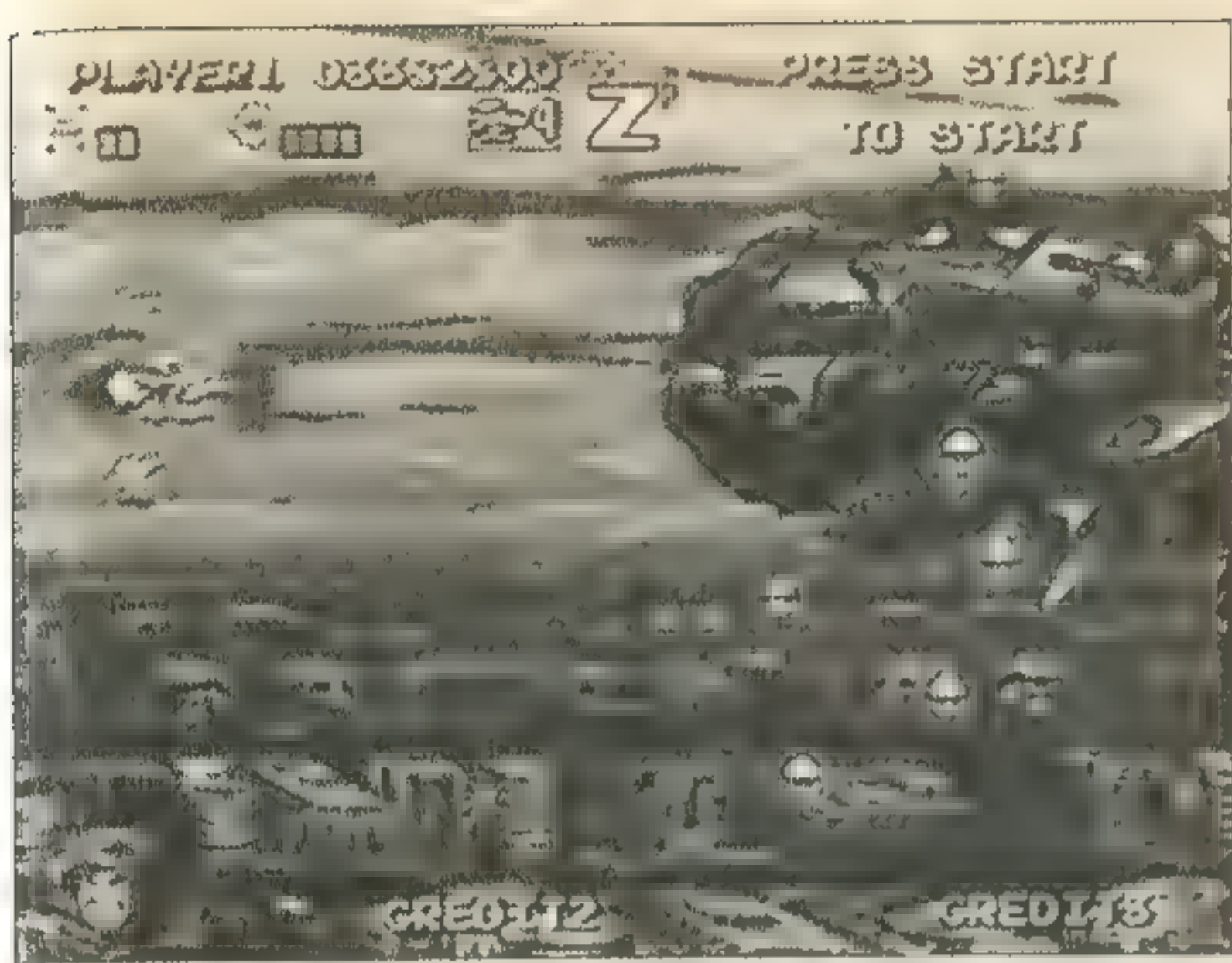


わけですね。

河本..そうですね。私は、文字を曲にすることが好きなんです。言葉が音符に直すというか。文字ではなく曲で言いたい事を伝えるという感じです。

編..「サイキックフォース」はいかがですか？

高萩..特にコンセプトといったものはなかったのですが、あのゲーム自体、アニメっぽいものを作ろうというスタッフ全体の目標みたいなものがありましたので、自分も昔アニメが好きで、自分が感動



オペラ調の旋律が印象的な「ダライアス外伝」。

したアニメのストーリーなんかをテーマにしたというか。

編..格闘ゲームということは意識されなかったんですか？

高萩..そうですね。どちらかというとストーリー性を重視しました。あのゲームはキャラクターがメインだったので。

編..ゲームのジャンルによって、かなり音楽が違うんですね。

高萩..それは作る人間によっても違います。

河本..シューティングやアクションというジャンルで音楽が決まっているのではなくて、担当者の個性が出てくるのがZUNTATAなのかなと思いますね。



## 対話によって生まれるZUNTATAの世界

編..どんな感じで作曲されるんですか？

河本..作曲中っていうのは、常に周りに何人かの人がいるんですよ。小倉..いるいる。

河本..その人たちと対話しながら

作っているわけなんです。

編..周りの方というのは同じ開発の方ですか？

小倉..いえ、幻がいるんですよ。(笑)

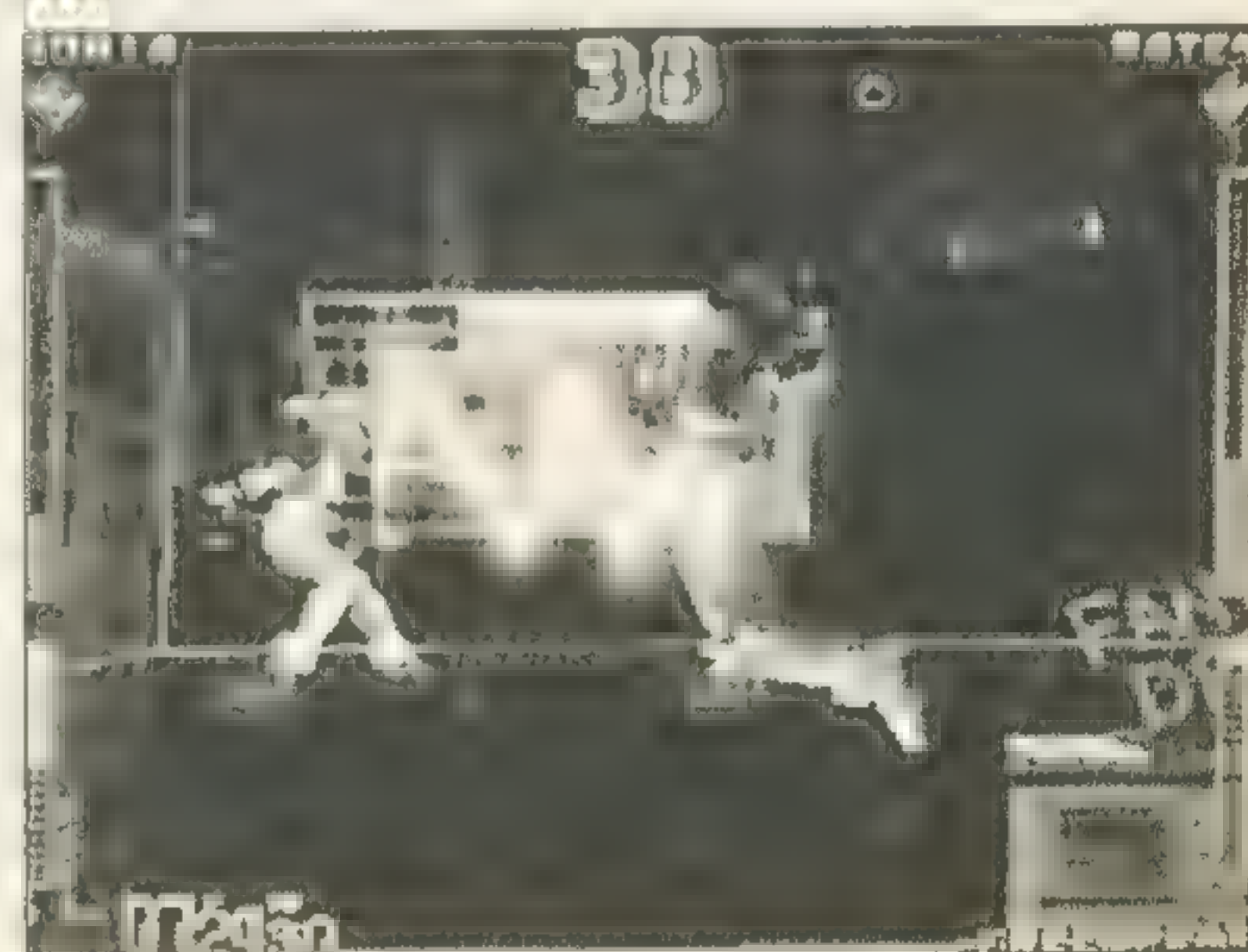
河本..守護霊じゃないですけど、なんかいるんですよ。作曲していると、突然話しかけられたりして。高萩..私の周りには本物の人間しかいません。(笑)。まだまだ未熟なもので。

編..ゲームが完成した時はどんな感じですか？

小倉..その頃には完全にお客さんになってるので、「おお、すげえなあ」と思うこともあれば、「あいたたた..」って思うこともあったりします。でも大半は「すげえなあ」と思いますよ。ソフトの人間が音楽のことを考えて攻撃パターンを作ってくれていたりして。

編..女性の方は、かわいらしいゲームを担当されるとよく聞きますが。

河本..うちはそんなことないですね。女性でも硬派なシューティン



ポップな曲調が心地良い「サイキックフォース」。

グの曲をやったり。私はシューティングに曲をつけるのが好きなんです。作りやすいというか、イメージを広げやすいんですね。ゲームにがちがちなストーリーがないぶん。キャラクターもののようにストーリーも決まっていなくて、自由に世界を広げやすい。ゲームを飛び越えて曲を作れるんですよ。編..ゲーム音楽を作られる上で、戸惑われた部分はありますか？河本..ファミコンの音楽くらいなら私でも作れるかなと思ったんですけど、いざ仕事としてやってみると、そんなに甘いものではないなと実感しました。人の心に訴



えるというか、自分の考えを人に伝える事はとても難しい。

編：プレイベートでゲームをされたりするんですか？

河本：いえ、私は全然プレイしませんね。会社でちょっとプレイするぐらいです。担当のゲームはそれなりにやりますが。

小倉：僕もあまりやらないんですよ。

高萩：自分では結構やるほうだなと思ってたんですけど、タイトーに入るとすごい好きな人々がいないと（笑）。

### ゲームと一体化して ゲーム音楽は完成する

編：プレイしながら聞くのと、純粋にCDなどで曲を聞くのとは違いますか？

小倉：基本はやはりゲームしなごらの音楽だと思っんですよ。プレイしながらリアルタイムで曲を聴くというのが基本ですよ。ただ、今はゲームセンターが綺麗になっ

たのはいいんだけど、有線がガンガン鳴っていたりして、僕らにとっては悪い環境になっているんですよ。なかなかゲームセンターでプレイしても曲が伝わらないというか。それを補うためにCDでリリースするということですかね。

河本：やっぱり音楽とゲームとは一緒にしないと駄目だと思うんです。

小倉：ゲーム音楽は臨場音楽ですから、ゲームと同時に体験するのが理想ですよ。

河本：ゲームセンターにはあまり行かないんですけど、やはり大きなスピーカーで大きく鳴らしてプレイしてほしいですよ。

編：今はアーケードの作品がすぐコンシューマに移植されますよね。

小倉：やっぱり家庭用には限界があつて、ちよつと違ふなつていうのはありますね。途中でデータアクセスが入ることで、どうしても曲が途切れてしまふんです。その辺りで移植する際に、ちよつとも



戦いの美学を感じさせる「レイストーム」。

めたんですよ。すべて計算して曲をあてているので、ほんのちよつとした狂いで世界が崩れますから。編：最近ではどんな音楽をお聴きですか？

小倉：最近、聴かないんですよ。小鳥とか波の音とかが入っている、環境音楽のCDとか聴いてます。その方が聴いていて気持ちいい。そういう音楽じゃないものから吸収するのが多いですね。あと、雑貨を見るのが好きなんです。見てみると、すごく幸せ（笑）。

河本：私は通販のカatalog（笑）。たいしたものないなと眺めてい

るうちに、つい買ってしまった。小倉：雑貨の中に文化が見えるんですよ。いろんな国のいろんなデザインが作った物の、いろんな背景というか。それに接触するのが楽しい。

編：高萩さんはどうですか？

高萩：雑貨ですか？ 雑貨はちよつと……（笑）

編：では最後に、読者へのメッセージをお願いします。

河本：「レイストーム」のCDが出ますので、隅々まで聞いて、インナーも隅々まで読んで下さい。高萩：とりあえず今は「サイキックフォース」をよろしく願います。プレイステーション版も出ますので。

小倉：ただお金を入れれば音がなるというジュークボックスじゃ駄目だと思うんですよ。常に、こういうゲームの音楽はどうだろう、と提案していきたいなと考えます。それがZUNTATAのコンセプトですから。

編：ありがとうございました。

（聞き手・斎藤／構成・松井）



# ハードデザイン 無責任対談

造形界の第一線で活躍するクリエイターが、ゲームハードをぶった斬る！ 本誌に連載を持つ造形家でありヘビーゲーマーでもある葦沢靖、岡元建三の両氏に、ハードデザインについて対談を行ってもらった。あくまでも無責任に(笑)。

## ハード、パッドにもの申す！

葦沢…発売されてから日が浅いからかも知れないけど、ニンテンドウ64が新鮮で結構いい。新しいっぽいラインなんか好きです。

岡元…無駄がありますよね。段がついていたり、放熱板のところがえぐれていたり。四角がいちばん無駄がないのかもしれないけれど、四角じゃないのが欲しい。

葦沢…縦型のPC-FXがあったでしょう？ あれも買おうと思ったんだけど、ソフトが…。

岡元…3DOとかは、ちょっと素っ気ないですよ。

葦沢…プレイステーションは愛着が持てるような感じがします。

岡元…サターンは意外と地味。

葦沢…そうですね。白いサターンは汚れが目立ちますよね。やっぱりグレイ、黒系じゃないと。あと僕は、ゲームボーイのスケルトンが

中が見えて好きなんですよ。

岡元…ゲームボーイポケットのシルバーもいいです。

葦沢…シルバーとか蛍光ピンクとか、そういう特殊塗装の限定版があると楽しいと思うんです。マニ

アならば買っちゃいますよ。石鹸箱みたいなマーブリング模様のハードとかあったらなあ。

岡元…忘れてならないのがアタリのジャガー。

葦沢…いいっすね。やっぱりジャガーですね。ロゴに入ってる引っかけ傷が最高(笑)。

岡元…持っている人はかなりマニアック(笑)。

葦沢…最初のファミコンって、カッコ悪かったですよ。白と赤の色がもう(笑)。「こんなの買いたくねえや」とずっと思っていた。岡元…確かにそうでした。

葦沢…カッコ悪いっす。でも、パッドを横に差せるところは考えられていていいなあと思った。最近のハードにはないですよ。掃除機みたいに、コードを巻き取ってパッドが収納できれば。

岡元…全体的に、パッドが少しちっちゃすぎるような気がするなあ。プレステのパッドなんか、あの十字キーも嫌だけど、ボタンも嫌だ。何のゲームにも対応しきれないし、指が痛くなって30分と遊べない。

葦沢…そうそう。ボタンに凹凸があって、僕なんかいつも水ぶくれ





になっちゃいます。  
岡元…パッドで一番好きなのは、ファミコンかもしれないですね。サターンのマルコンは、ボタンは好きなんですけど、ゴツくて握りにくい。すこし脇がくびれていてくれると手に馴染んでいいのかなあという気がします。

葦沢…知り合いの造形関係の人間なんかは、ボタンの形を作り変えたり、高さを変えたり、パッドを使いやすく改造しているんですよ。でも、一般の人はなかなかできない。パッドが木製だったら削

ったりできるのにな（笑）。  
岡元…以前、十字キーがフラットだったから、指がスポッと抜けることがあった。そこをすり鉢状に自分で削ったりしましたよ。

葦沢…あと、ボタンに文字を彫るのは絶対にやめてって感じ。

岡元…ちっともカッコ良くないし、逆に不便だという。パッドに関しても、変にデザインに凝るより、使いやすさを重視して欲しい。それができた上での遊びがあれば言うことないですね。

**ハードに必要なのは  
ずばり無茶です**

岡元…今のハードは、いじるのが怖いじゃないですか。だからせめてカバーが外せて変えられたり、デコレーションするようなオプションが出て欲しい。

葦沢…要はティッシュカバーだね。すごい恥ずかしい（笑）。  
岡元…ティッシュカバーなんて必要ないけど、ティッシュに個性を求めたいという欲求が（笑）。  
葦沢…ラブホテルにありそうなプチ豪華な奴とか、漆塗りの箱とか

あるじゃないですか（笑）。  
岡元…いいですね。ハードをわざわざ重箱に入れて、スイッチのところだけ穴が開いている（笑）。  
葦沢…ボタンを押すと「ビヨーン、コン」と、ししおどしの音がする（笑）。  
岡元…おもちゃみたいなのに、蓋が開くたびに鳴き声を出すとか、そんなのがあったら、即、買います。

葦沢…やっぱり自分なりのアレンジが欲しい。ペイントマーカーで描いている人なんかもいますよね。「参上」とか（笑）。  
岡元…そういうのって、けっこう恥ずかしいですよ。子供の頃、冷蔵庫に落書きして、ものすごく恥ずかしい。でも、それをするとか妙に冷蔵庫が好きになったりする。ゲームのハードももっと愛着がわくようにすればいいのに。

葦沢…ハードデザインに必要なのは、ずばり無茶。無茶な要素があればいい。赤いトゲトゲとかが付いていたり。

岡元…ヒゲつけるとか（笑）。  
葦沢…なにそれ（笑）。  
岡元…プレイステーションのヒゲ

## 無責任な人々



### KENZO OKAMOTO

岡元建三（おかもと・けんぞう）  
1967年生まれ。造形アーティスト。TVCM、映画を中心に活躍中の他、「SMH」などでも作品を発表。最近では「女神異聞録ベルソナ」TVCMの特殊衣装を担当。



### YASUSHI NIRASAWA

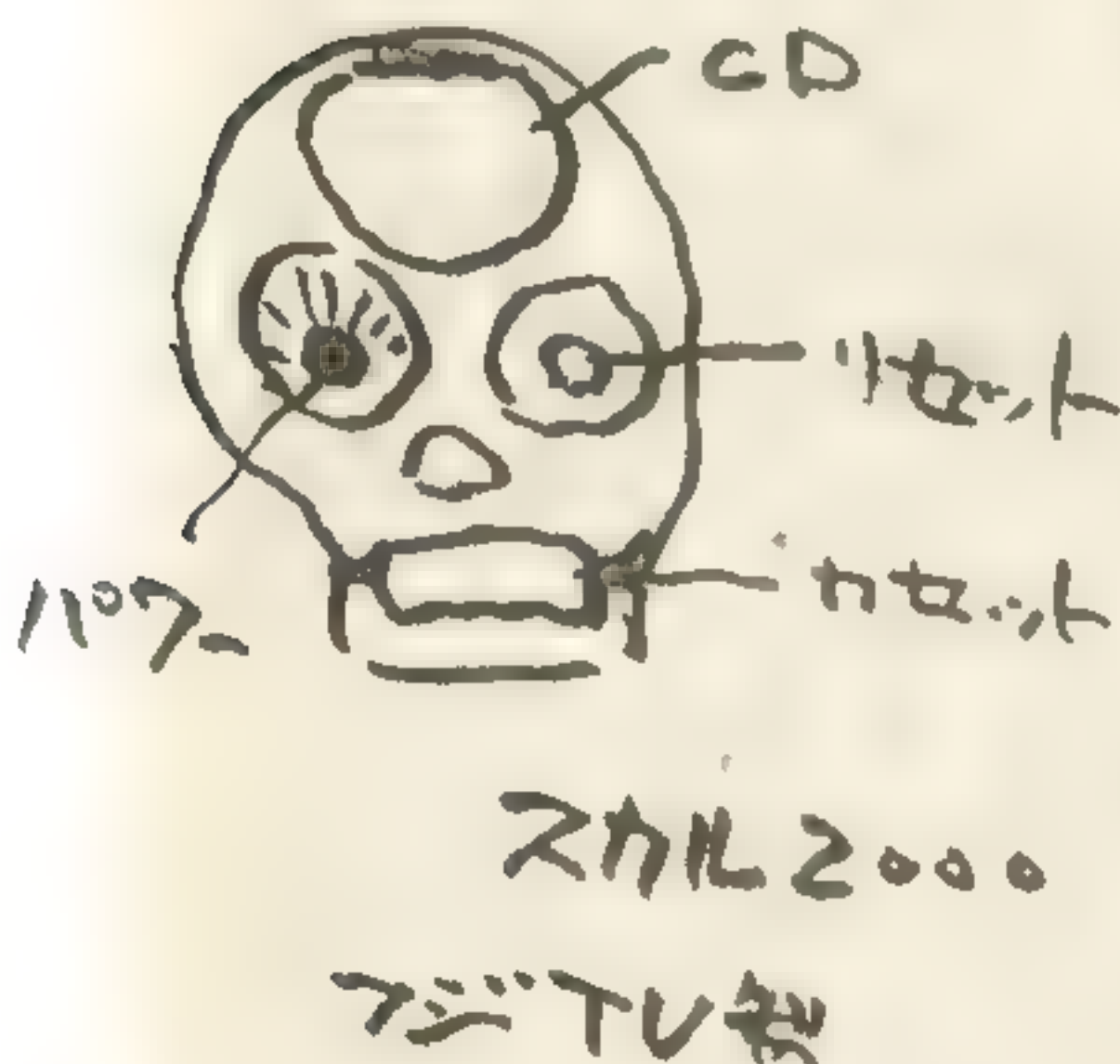
葦沢靖（にらさわ・やすし）  
1963年生まれ。造形アーティスト。「月刊ホビージャパン」での連載、ゲームのモンスターデザインなどを手掛ける。また、「E0」モンスターデザインを担当。





## 『モノデス』

「汎用性も考えて、モノリスみたいな黒い箱みたいな感じで。凹凸がないので、掃除もしやすい。名前はモノリスからとって、モノデス。デスなハードということで。メーカーはアタリ、いや、オタリ（笑）」



「僕は不定形なハードにしましょう。名前はスカル2000。メーカーは、フジテレビ（笑）。額が外れて、そこにカセットをぶち込む。あとは、サテラビューとか付けるみたいに、胴とか腕とかが意味もなく付け足されていくという（笑）」

## 『スカル2000』

バージョン。サービス満点、プレイステーション・ヒゲ（笑）。  
 蕨沢…ヒゲが取れて、ホコリ払いになるとかね。  
 岡元…そういう遊びが付いていると、楽しい。  
 蕨沢…懐中電灯やラジオがあつて地震でも使えるハードとか。  
 岡元…狙いすぎですよ。（笑）  
 蕨沢…理想のハードということを考えれば、CDプレイヤーに5枚とか10枚ソフトが入るものみたいなものが便利でいいと思うんですよね。

岡元…ゲームメーカーじゃないいろんな人がハードを作ったら、それが理想かもしれない。ギーガーとかゴルチエがデザインしたり。  
 蕨沢…あと、好きなゲームのキャラクターフィギアがハードに付けられるようになれば楽しいと思う。  
 岡元…人形が乗っているのは、いいかも知れない。  
 蕨沢…そうになると、僕らの仕事が増えるから、ばんばんさいですよ（笑）。  
 岡元…なんか自分たちに都合のいい結論に（笑）。

# NINTENDO 64 ハードデザインの秘密を探る！

**Q1** 「NINTENDO 64」は、どのようなコンセプトで外観をデザインされましたか？

**A1** 世界共通デザイン、アメリカマーケットで「COOL」と言われるようなデザインです。

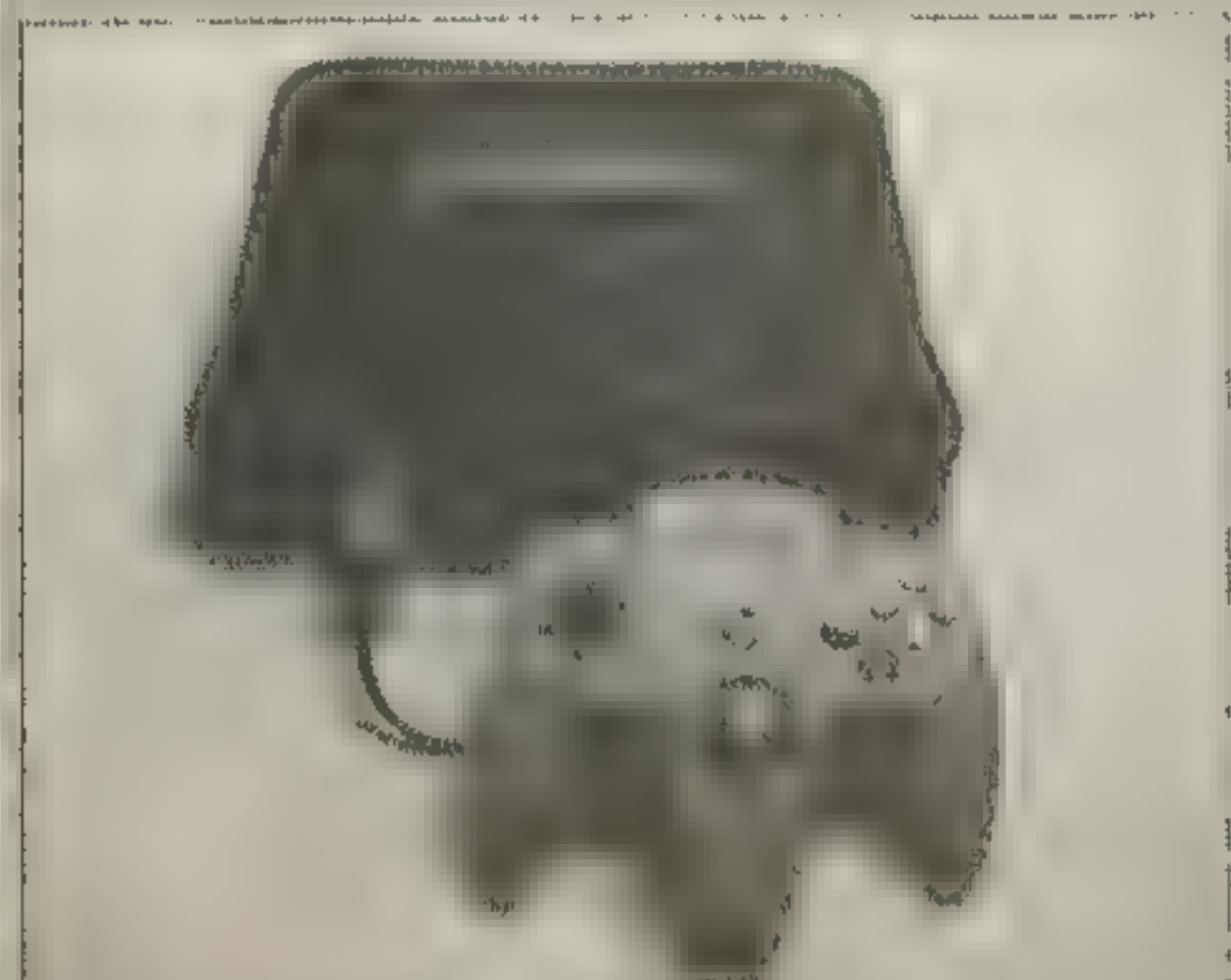
**Q2** 「NINTENDO 64」の外観デザインでもっとも苦労された点、もっともこだわられた点はどこですか？

**A2** 「新型コントローラを操作するためのマン・マシン・インターフェイスの開発」：NINTENDO 64によるまったく新しいゲームを遊ぶために、アナログ入力装置（3Dスティック）を搭載したが、これをどのように操作するのか、どう握らせるか、また、どのような造形がふさわしいのか考えました。

**Q3** ハードのデザインはどうあるべきだとお考えですか？

**A3** 任天堂のハードウェア・デザインは、ソフトウェア・デザインとの連携により進みます。すなわち、未来のゲームがあつて、それを遊ぶためのインダストリアル・デザインが存在します。

（回答…任天堂株 開発3部 菅田健一郎）



発表当初、かなり話題となったN64と3Dスティックの外観。



# デザインするゲームたち

## 「デザインの中には思想がある」

ゲームをとりまくデザインを、様々なジャンル、いろいろな切り口で見えてきたわけだが、いかがだったのだろうか？

「DESIGN」（デザイン）には『図案、設計』という意味の他に、『構想、着想』などといった意味もある。デザインするということとは、素材を構成するだけでなく、なんらかのデザイナーの思想が入っているのだ。

あらゆる商品は、中身からパッケージに至るまで、たくさんのデザインの積み重ねによって完成するものだ。ゲームもまたしかりである。

システムやキャラクターといったゲームの核となる部分から、マニュアルやパッケージまで、たっ

た一つのゲームに多数のデザインが存在する。

ゲームの生命線に関わるシステムやキャラクターのデザインが重要なのは当然だが、パッケージやマニュアルのデザインなどは、一見ゲーム自体に影響は与えないように見える。

しかし、株式会社ワープの作品などは、ゲーム本編の質は言うに及ばず、マニュアル、パッケージから広告に至るまで細かく考えられていて、トータルデザインが良くできている。そういった外部のデザインは、その商品自体の完成度を高め、価値を上げる。今回の特集で横山宏氏も「パッケージやマニュアルといったゲーム本体に付属するデザ

インでイメージネーションを喚起するのは重要」と述べている。

隅々まで徹底的にデザインされたゲームたち。それはすなわち、隅々までデザイナーの思想が行き渡ったゲームといえる。

デザイナーの思想は、ゲームの世界をより深め、より輝かせる。ゲームを買ってプレイすることは、ゲームのデザイナーの思想に触れることでもあるのだ。

今後デザイナーたちは、どんな思想を我々に提示してくれるのだろうか。期待しつつ見守っていきたいと思う。

デザインするゲームたち。

彼らの挑戦は、まだまだ続くのである。

（編集部）

# 総論



ますます  
好調

# 隔月刊 パソコン批評

Vol.5 SEPTEMBER 発売中 A5判/132ページ/定価880円(税込)

## 第一 特集

インターネットでできることを批評する

## 空洞化するホームページの実態

未来のコミュニケーションツールとして期待が高いインターネット。ホームページを通じて、ユーザーの目的は実現されるのだろうか。インターネットにおけるホームページの価値を探る。

●インターネットの一部に過ぎないホームページの現状●最新技術はホームページをどれだけ変えるのか●趣味の世界でジャンル別ホームページ時評●必要なホームページ。いらぬホームページ●未来はあるのか？ 挑戦するホームページの可能性

## 第二 特集

技術的には日本を越えたともいわれる台湾製品の实態

## パソコンに潜む台湾製品の驚異

各社価格競争でコストを下げるために海外の部品が盛んに使われるようになった。その中でも台湾製品の台頭が目覚ましい。台湾製の部品は性能的に信頼できるのか？ なぜコストは安いのか？

●パソコンに潜む台湾製品の驚異●「アジア」が熱くなったわけ●日本が陥った低価格競争の罠●日本から見た「電腦王国」の姿●世界に躍り出た「台湾」の実態

【ソフト&ハード批評】 スキャプリ アルプス MD4000J/JAZドライブ  
NEC モバイルギア/エプソン フィルムスキャン/ソフトウインドウズ95/  
ウニングラン クリーンスイープ/富士通 XJ300 連載陣も絶好調!!



編集  
発行

マイクロデザイン出版局

〒104 東京都中央区新富2-4-5 NK新富ビル

## スタッフ募集のお知らせ

マイクロデザインでは今、スタッフを募集しています。  
興味のある方は、お気軽にご応募ください。

■勤務地：東京都中央区新富町 配属：(株)マイクロデザイン出版局

■業務内容：「ゲーム批評」「パソコン批評」ほか雑誌編集スタッフ/出版営業/ソフトウェア開発

■募集形態：アルバイト(時給800円～1600円)/契約社員(月給15万円～30万円)/一般社員(当社規定による)

■勤務時間：9:30～18:00(出勤日数・時間は応相談)

■休日：完全週休2日制 ■資格：高校卒業以上、28歳位まで

■提出書類：①履歴書(顔写真付きで) ②職務経歴書(書式自由) ③志望動機(400字詰め原稿用紙3枚程度)

■締切：平成8年11月末までに下記住所まで郵送(早期到着分から優先)

■待遇：当社規定により、年齢、経験を加味

■選考：書類選考の上、面接日を通知いたします 応募先：〒104 東京都中央区新富1-15-4 アルファ新富ビル  
(株)マイクロデザイン出版局 「ゲーム批評」スタッフ募集係 (担当・斎藤)

※なお、応募書類はご返却できませんので、あらかじめご了承ください。



## ゲーセン事情

TABLOID

平成8年10月発行 第6号

編集発行人 古庄浩二

発行所 マイクロデザイン出版局

夏だなあ。どっか行きたいな。

そうだ、京都へ行こう。

ついでに大阪にも行こう。食べ

物おいしいし。

こんな理由じゃ行かせてくれる

訳がないので、こうしよう。

大阪、京都の

ゲーセンを調査する。

さて大阪経験の長い小野大阪さん(34歳)によると、大阪といえはネオジオランド。ネオジオランドといえばネオジオカレーらしい。ネオジオカレーって何だ？容量100メガのカレーなのか。ボタンで、ビーフ、チキン、シーフードが自由に選択できるのか。容量100メガじゃ食いきれない

の店だ。だが、入り口のガラス戸の張り紙を見て一気に脱力。「バーチャローナー1プレイ50円」のばし過ぎだつてば。

この新京極通とお隣の寺町通にあるゲーセンはそのどれもが奥行きがなく狭い。ここは広いぞと思つたら壁が鏡になっていたり。古い町並みがなせる技か。ゲーセンにさえ歴史を感じる町、京都。奥が深いねえ。でもこれじゃあ大型筐体のゲームが遊べないぞ。やつ

と見つけた大きいゲーセンは1階UFOキャッチャーだけ。2階も同じ。

3階プリント倶楽部だけという、まさに観光地仕様。

京都ではアルペンレーサーは遊べないのか

(別に無理に遊ぶ必要がある訳じゃないが)と心配したら、きちんとありました。

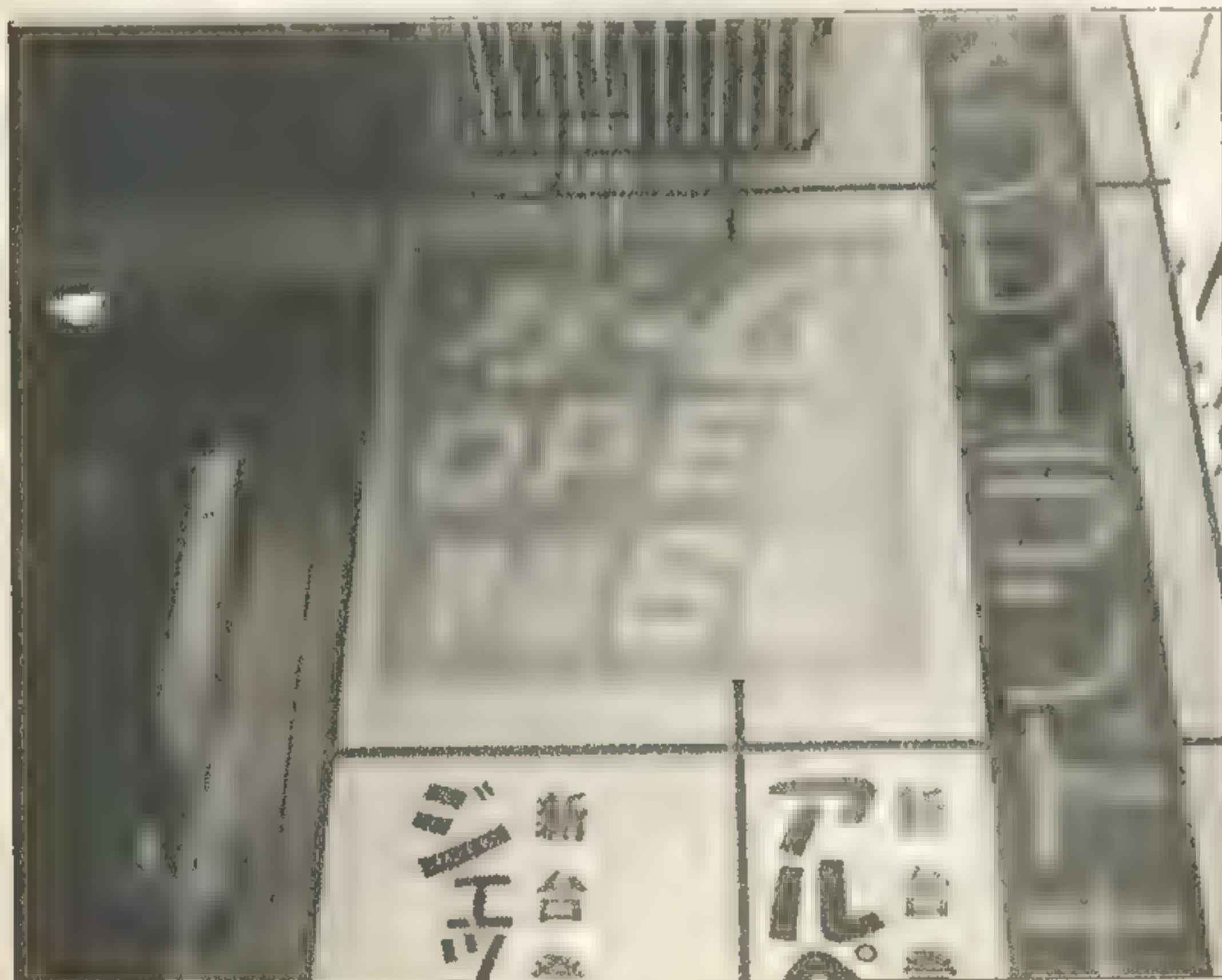
京都駅近くのパチンコ屋の2階にあるゲーセンは、大型筐体、テ

ーブル筐体共に充実。店内も綺麗でいい感じ。だ

が、この店にはとんでも

ない秘密が隠されていた。大阪の朝8時にも驚いたが、ここはなんと早朝6時に開店するという。まさかと思つて6時に行けばちゃんと営業中。関西のゲーセンって競争大変なんだろう(大阪の日本橋では1プレイ10円のゲーセンを見たし)。

さわやかな朝の空気の中のゲーセンの喧噪って不思議な感じでした。京都に行ったら、観光の前にまずゲーセンってこと？



これが証拠の看板。しかし6時は早すぎない？



# パニックゲーム良品

触っているだけで幸せになれる。前回に引き続き、そんな優れた  
エンタテインメントソフトのご紹介です。

今回の  
ソフト

LU LU

ゲームの領域が  
広がっています

「ゲームらしくないゲーム」前回ご紹介した「いろんなひとがいる」も、なんだか分からないけど幸せになれる不思議なソフトでした。今回ご紹介する「LU LU」もまた、良質なエンタテインメントソフトの一つだと思います。

主人公は、本の中の宮殿に住んでいる、おてんばなお姫様のルル、でも彼女には友達が、人もいません。ある時庭にロケットが不時着

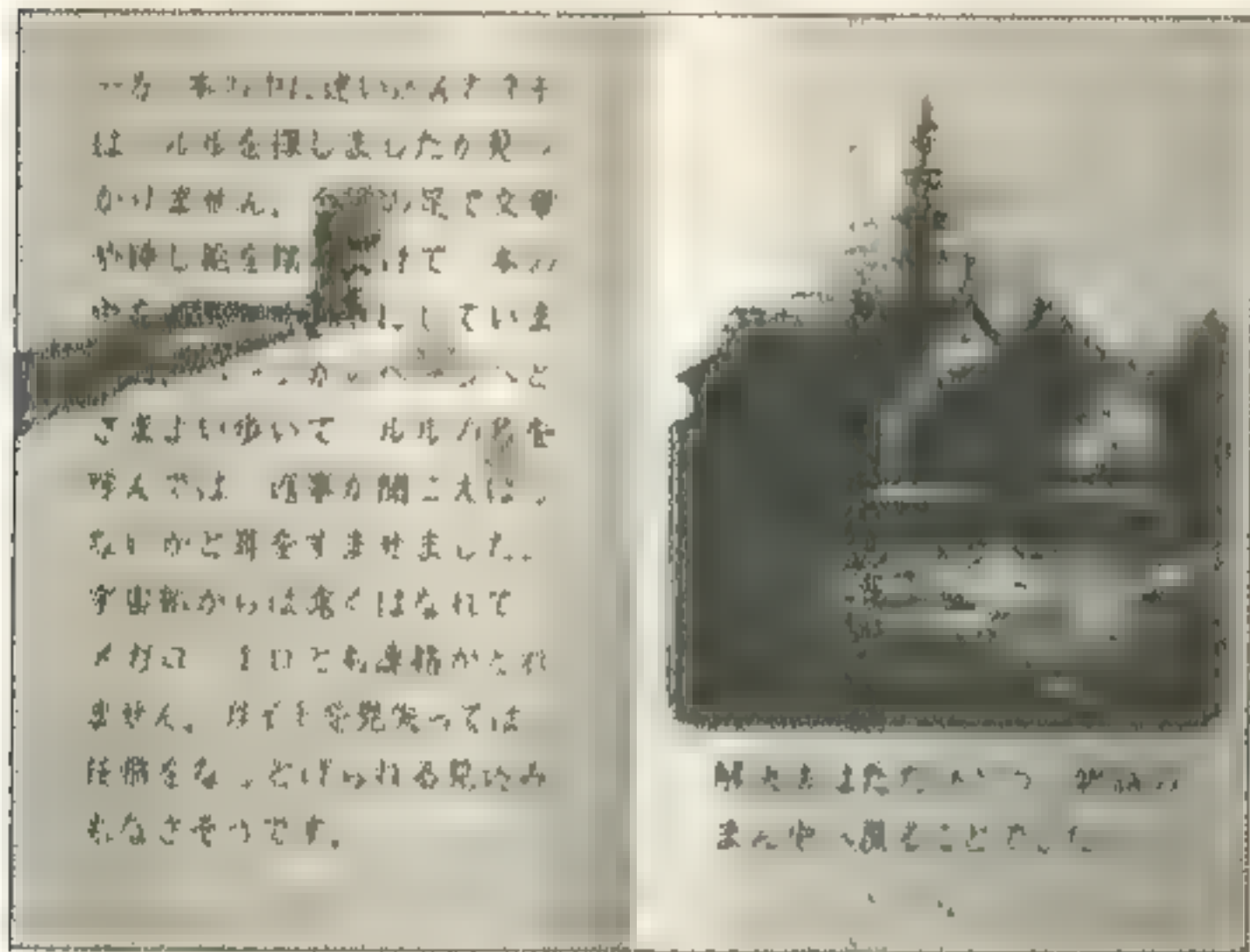
し、ロボットのネモと出会います。ネモは温かさを手に入れるために、遠い星から宇宙に送り出されたのでした。ルルとネモは、一緒に旅に出ますが、いつしか二人は離れられなくなってしまいます。果たして二人は無事再会できるのでしょうか……というのが、「LU LU」の大まかなストーリーです。

「電子絵本」。たった4文字で「LU LU」の本質は説明できてしまいます、ですが、ここには紙媒体にはない、コンピュータならではの様々な演出が息づいています。

Vol.4  
1996

そのため、狭い意味でのゲーム性では得ることのできない温かさや、幸せな気持ちを味わうことができるので、ここに「LU LU」の持つ魅力があると思います。

絵本といえばその昔「星の王子



子供向けだけど子供騙しじゃないところが素敵です。



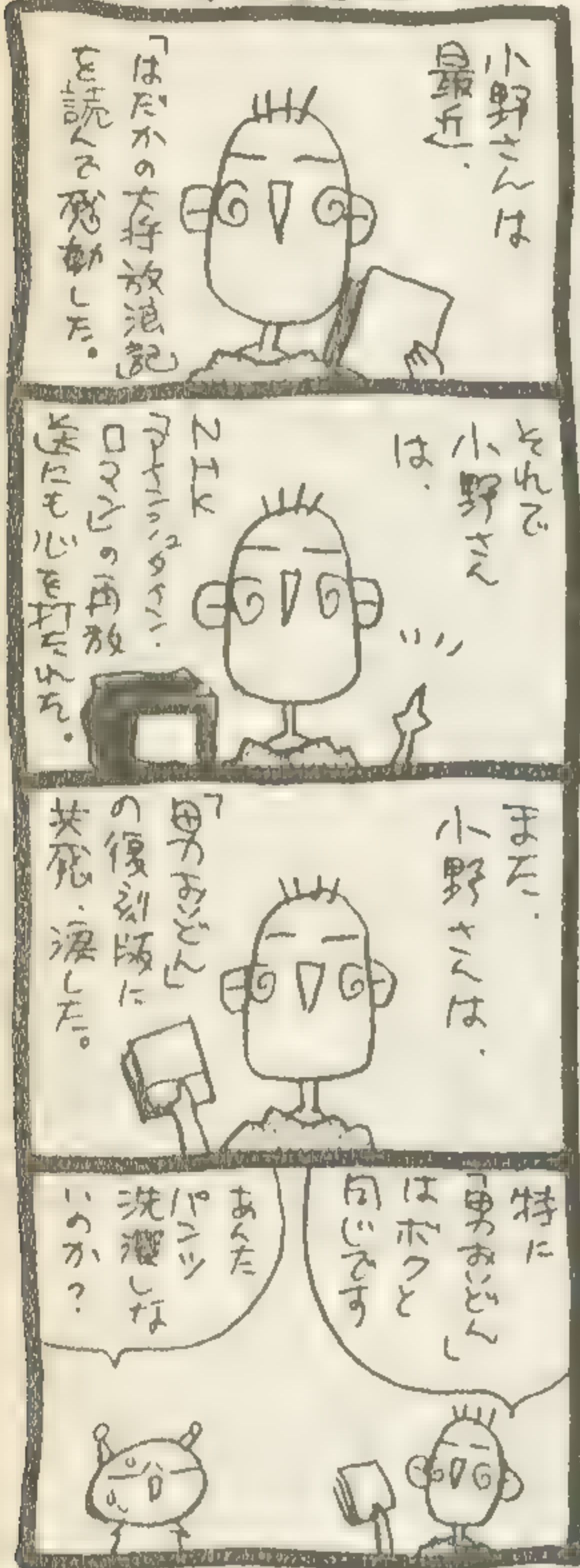
第6回

パニックドールズ

秋です。ホクは仕事帰りに全  
身動きとれませんが、学生の方  
さんも中間テストや道路問題など  
でだんだんキツくなっている  
のではないのでしょうか。ケケケ  
この時期はTV番組の改編期で  
もあります。変な名前のワルト  
マンが登場したり、ケコ面白くも  
ない番組がなぜか放送延長してし  
まったり、「リョウロリオン」とか  
ネ」と、宇宙船でファンゴリアな  
ホクにとってはなかなか面白悲し  
い季節であります。今回紹介する  
ゲームは「パニックドールズ」。悪  
の組織マブの神官バライトとな  
って、3人の美少女戦士（書いて  
いて恥ずかしい）をメタメタのギ  
タキタのけまみれにすると、ア  
アンヌ隊員やカレン水木やさくら  
珠緒に憧れるホウらの世代にはワ  
レシイゲームなのであります。

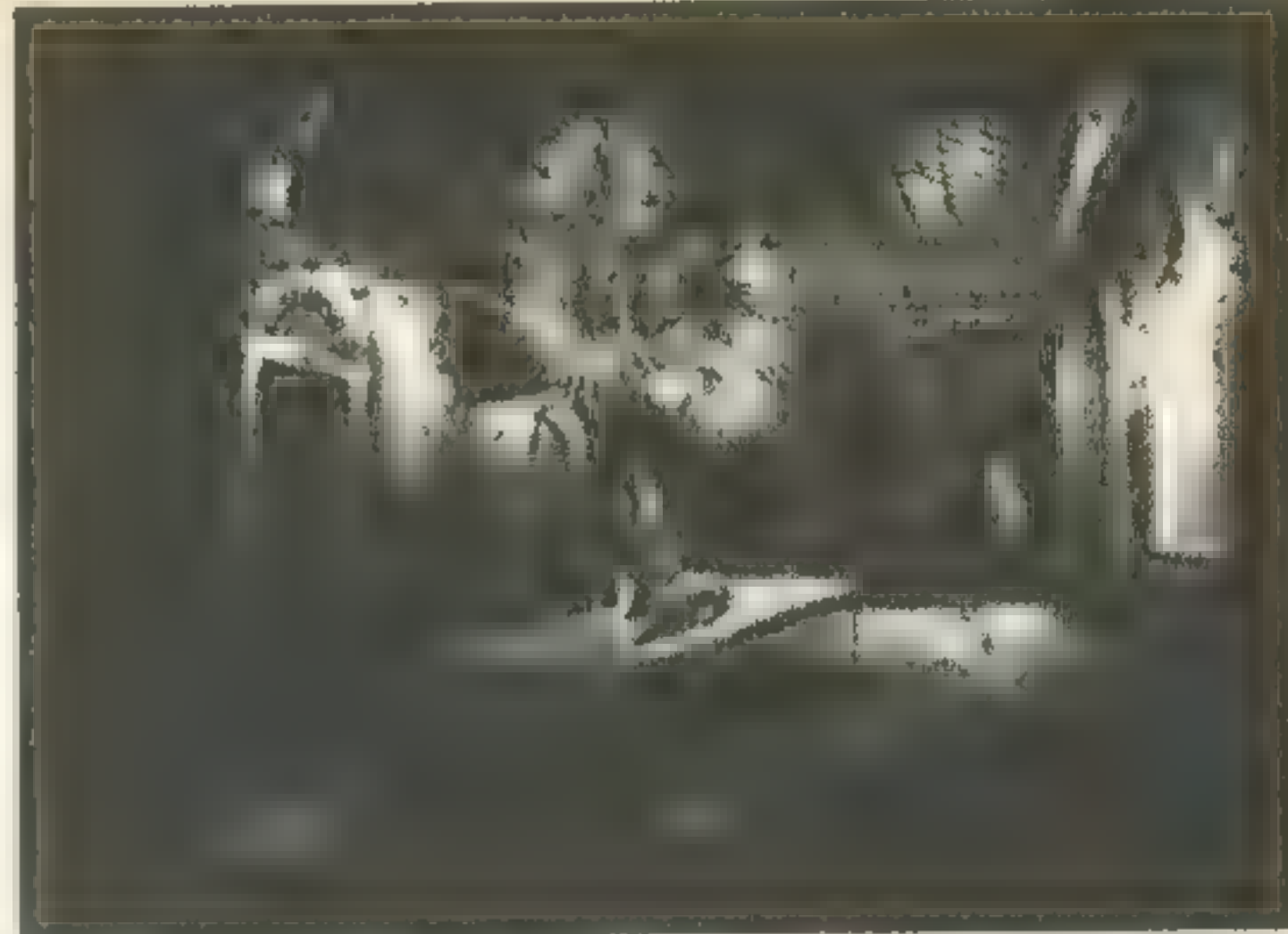


# 小野讀歌



つとりとした落ち着きのある深みを作品に与えていると思います。フォントや翻訳の稚拙さなどが目立つ海外移植作が多い中、内容と共に日本語版の質の高さでも光る作品ではないでしょうか。

さま—(サン—テグジュヘリ作、内藤濯訳、岩波文庫)で、「ゾウをこなししているウバミの絵」など、文章と挿し絵の巧みな構成に思わず引き込まれたことを思い出します(本当は絵本ではありませんが)ですが、256色で描かれた「LULU」の19世紀絵画風のグラフィ



綺麗な絵をちょこちょこ触っているだけで幸せになれます。

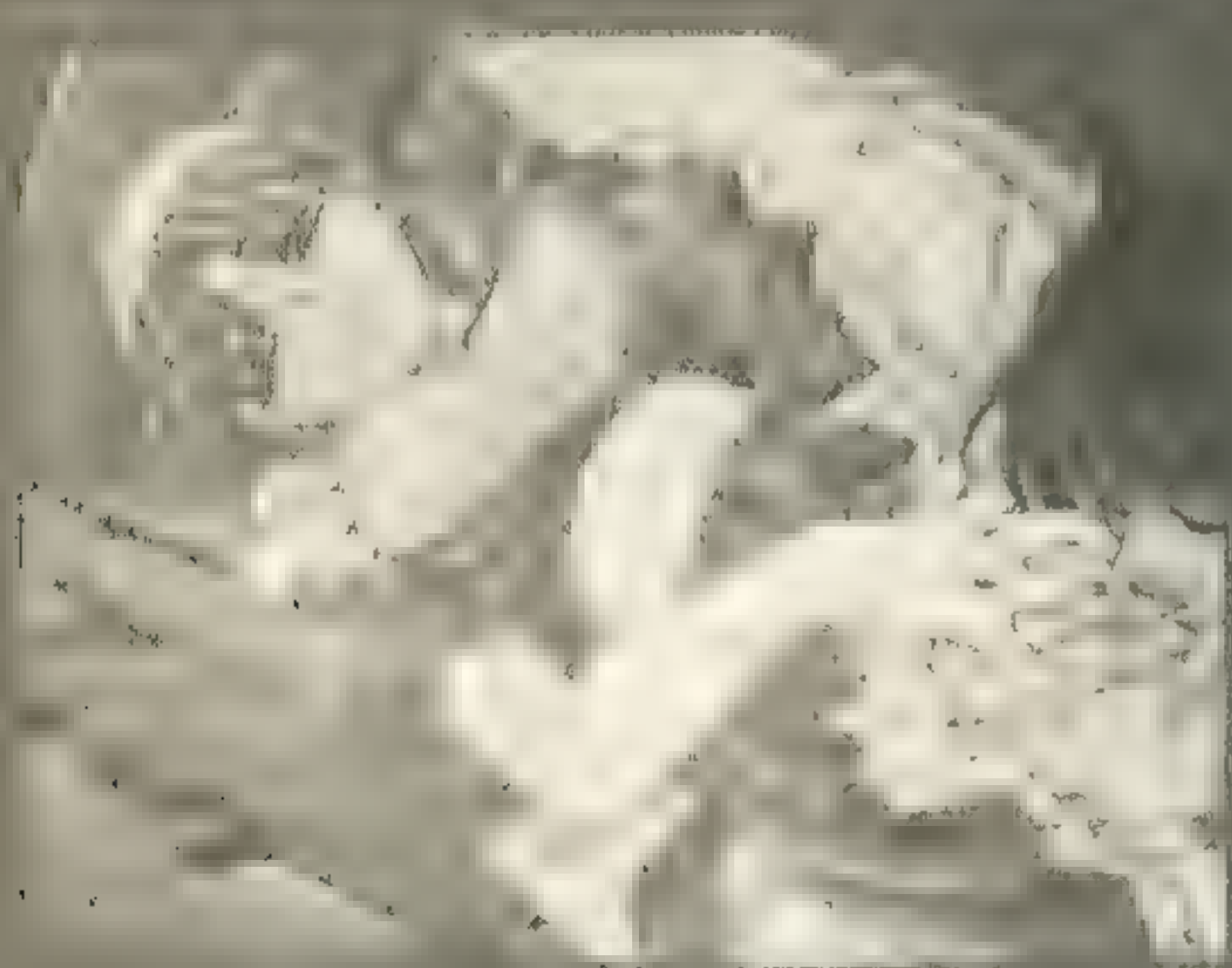
## 日本語版の素晴らしさをぜひ味わってみて下さい

コンピュータ・エンタテインメントの拡大、ゲームの成熟と共に、こうした、今までの枠に縛られない作品が増加しています。オー

イックは、眺めているだけで想像力を刺激するだけでなく、マウスでクリックすることで様々な変化を見せるのです。そのアニメーションは素晴らしく、ロボットのネモの仕草など、一流のパントマイムを見るように思わず「LULU」の世界に引き込まれてしまいます。このインタラクティブな楽しさと物語の進行が巧みにシンクロし、優れた作家性を感じ取れるものへと作品を昇華させているのです。

「アウトライン」の理想が具現化した印象さえ受けます。従来の「面白さ」とは別の次元に存在する「温かさ」「気持ちよさ」といった作品を受け入れるだけの土壌が、ユーザーにも芽生え始めているというのでしょうか。

翻訳の妙や声優陣を始めとした日本語版の出来も素晴らしく、コンピュータゲームの中では群を抜く質の高さです。原作者への深い配慮と共に、海外の文化をできるだけ忠実に紹介しようとする日本語版制作スタッフの志の高さを感じられます。特に朗読に音楽家の大貫妙子さんを起用した点など、し



そういえばアンヌ隊員の胸って大きかったですね。

「このゲームは主に「怪人で女の口を驚かす」↓「女の口を絶」↓「魔空空間で女の口を驚かす」の繰り返しで進んでいきますが、この間に女教師「実は女の子たちのホスト」のロマン스가あつたり、メガネたちをカッ、さらってきたりと、様々なイベントが起こります。女教師の口にもソフトとハードがあり、それによって変化するオナナの口は愛情値がエンディングにも関わってるといいます。なかなかコッた作りになっており、楽しませてくれます。これで登場する怪人が成田亨や野口龍彦デザインは、心の中は、心のゲームの一本になつた感じがする。



第三弾 [PSYTH]



前号のゲーム批評にて念願のシューティング特集も実現し、いよいよシューティング界が盛り上がりつつきたぜっ……と言いたいところだが、相変わらずリリースされるシューティングは少なく、トホホな状態だ。

このまま荷物をまとめてシューティングジプシーとなって三千世界を放浪しようかと考えた矢先、見たこともない横シューが神の思召しの如く私の視界に飛び込んできたっ！

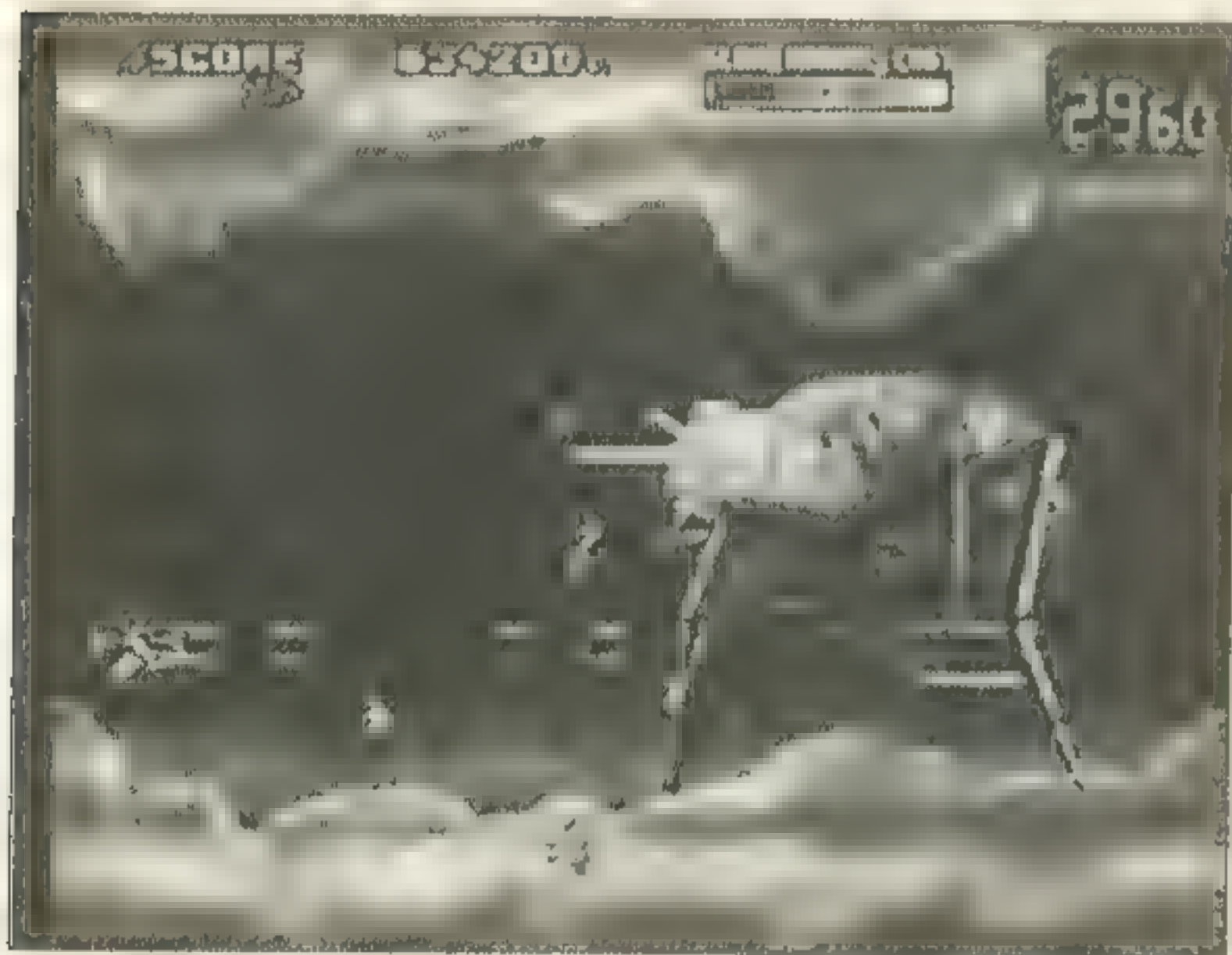
それが今回の獲物である「PSYTH」である。セガサターンで遊べるコナミの作品だぜ上上下下左右左右B A！

ゲームをスタートさせると、舞台は海。光の筋が差し込む中、謎

の海洋生物との海底大戦争が始まる。ステージの雰囲気といい、敵のモチーフといい、なんとなく「ダライアス」風味である（敵編隊を倒すと編隊ボーナスが表示されるところもダラチック）。

ゲーム序盤から、敵の攻撃は容赦ない。そこで頼りになるのが、自機に装備されているオプションだ。オプションを発射すると、自動的に敵を追尾し、脆い敵は即破壊、耐久力がある場合は敵に食らいついてダメージを与え続けるのだ。このオプションシステムが、そこはかとなく同社の名作「ゼクス」のオマージュを匂わせている。コナミSTG魂は死せず、といったところか。

また、ゲームを進めっていると、突



「サラマンダ」のゴーレムみたいなボスです。

トー」と感謝してくれる。この生物、助けられると何事もなかったかのように消えるが、二面ボス登場時に、プレイヤーに恩返ししてくる再び現れるのだ。再登場した生物は「ココダヨツ」と声を発し、プレイヤーに自分を撃つよう訴える。

然「タステケ……」という消え入りそうな声が聞こえる。この時、画面下のカプセルのようなものを破壊すると、中から救いを求めている謎の生物が現れ、「アリガ

それに従って生物を撃つとボーナス点が入り、さらに撃ち込むと、生物は大爆発してボンバーの役割を果たし、儚く散っていくのだ。

この思いもかけぬドラマチックな展開に、私は「のび太と恐竜」を見たとき以来の感動を覚えた。おなじ恩返しでも「パラノイア」とはえらい違いだ（前号参照）。全二面と短いものの、熱いSTG魂と深いドラマを感じさせてくれる「PSYTH」は、絶対にお薦め。この本編以外にも、ゲーム批評マスコットキャラ「うーちゃん」みたいな謎の顔を落とさないように撃つラブリーなシューティングゲーム（どんなゲームだ）も入っていて良い塩梅。

さらに今、この「PSYTH」を購入すると、もれなく恋愛シミュレーションゲーム「ときめきメモリアル」がついてくるぞ。これはお得だね。

今号の格言

シューティング道  
それは、電腦部

平和島ミチロウ（へいわじま・みちろう）  
1972年生まれ。ミネラルウォーター好きの健康第一フリーライター。今年に入って最も衝撃的だったゲームは、3DOの「リターンファイアー」。こんな優れた作品を見逃ししていた己に鉄拳制裁発動中。



トワイライトシンドローム 究明編/ヒューマン/PS

NIGHTS/セガ/SS

落ち物パズルマンガ批評

ボボロクロイス物語/SCE/PS

TOBALNo.1/スクウェア/PS

NOël~ノエル/パイオニアLDC/PS

ときめきメモリアルSS版/コナミ/SS

ワールドスタジアムEX/ナムコ/PS

OverBlood/リバーヒルソフト/PS

刻命館/テクモ/PS

月花霧幻譚~TORICO~/セガ/SS

デススロットル/メディアクエスト/SS

謎王/バンダイビジュアル/PS

ダイナマイト刑事/セガ/アーケード

エナジーブレイカー/タイトー/SFC

牧場物語/バック・イン・ビデオ/SFC

スターオーシャン/エニックス/SFC

# ソフト批評

「ゲーム批評」なのに

作品批評が少なすぎるという声に

お応えします。

話題作、名作を

ピックアップいたしました。

次のプロ野球の名選手  
堂に入りしたのが早



トワイライトシンドローム〜究明編

## 恐怖の中に際立つ キャラクターのリアリズム

画面演出、ストーリー、キャラクター性など、様々なアプローチでユーザーをのめり込ませる巧妙な作品。

### 「怖さ」を引き出す 特異なゲームシステム

「トワイライトシンドローム探  
索編・究明編」は、学園周辺を舞  
台にしたオカルト、ミステリーア  
ドベンチャーゲームだ。探索編、  
究明編に分かれているが、それは  
内容的に全10話のシリーズもの短  
編ドラマをビデオ上下巻でリリ  
ースしたような印象である。

この作品では、様々な表現手法を  
柔軟に取り入れており、アドベンチ  
ャー作品としてはあまり例のない、  
独創的で実験的なシステムアプロ  
ーチを展開している。それゆえ、  
類似するテーマを扱った他の作品  
と比べて、特に異彩を放っている。  
それは企画の意図する狙いをゲー

ム作品として昇華させる上での試  
行錯誤の結果だと思われ、複数の  
構成要素を作品として統合するた  
めの意図は、このゲームの節々に  
感じられる「演出」の力であろう。

全10話の各エピソードにおける  
ゲーム要素は、取説に記載の通り、  
移動シーン、アドベンチャーシー  
ン、恐怖ムービーから構成され、  
それらは異なる表現方法が採られ  
ている。この中で、特に移動シー  
ンでは、プレイヤーにマイキャラ  
の自在操作を要求する。

プレイヤーが任意に自機やキャ  
ラクターを動かすという行動は他  
の映像メディアには見られないゲ  
ームならではの特性であり、それ  
はゲームの面白さの重要な根源的  
要素だ。だが、お手軽なサウンド



キャラとの一体感を生む移動システム。

ノベル方式が幅を利かせる昨今の  
コンシューマアドベンチャーゲー  
ムにおいて、このような移動方法  
は行き先の選択肢をクリックした  
り、そのような文章を読んだりす  
るよりも遥かに能動的かつ面倒な  
作業だ。しかし、それにとまなう

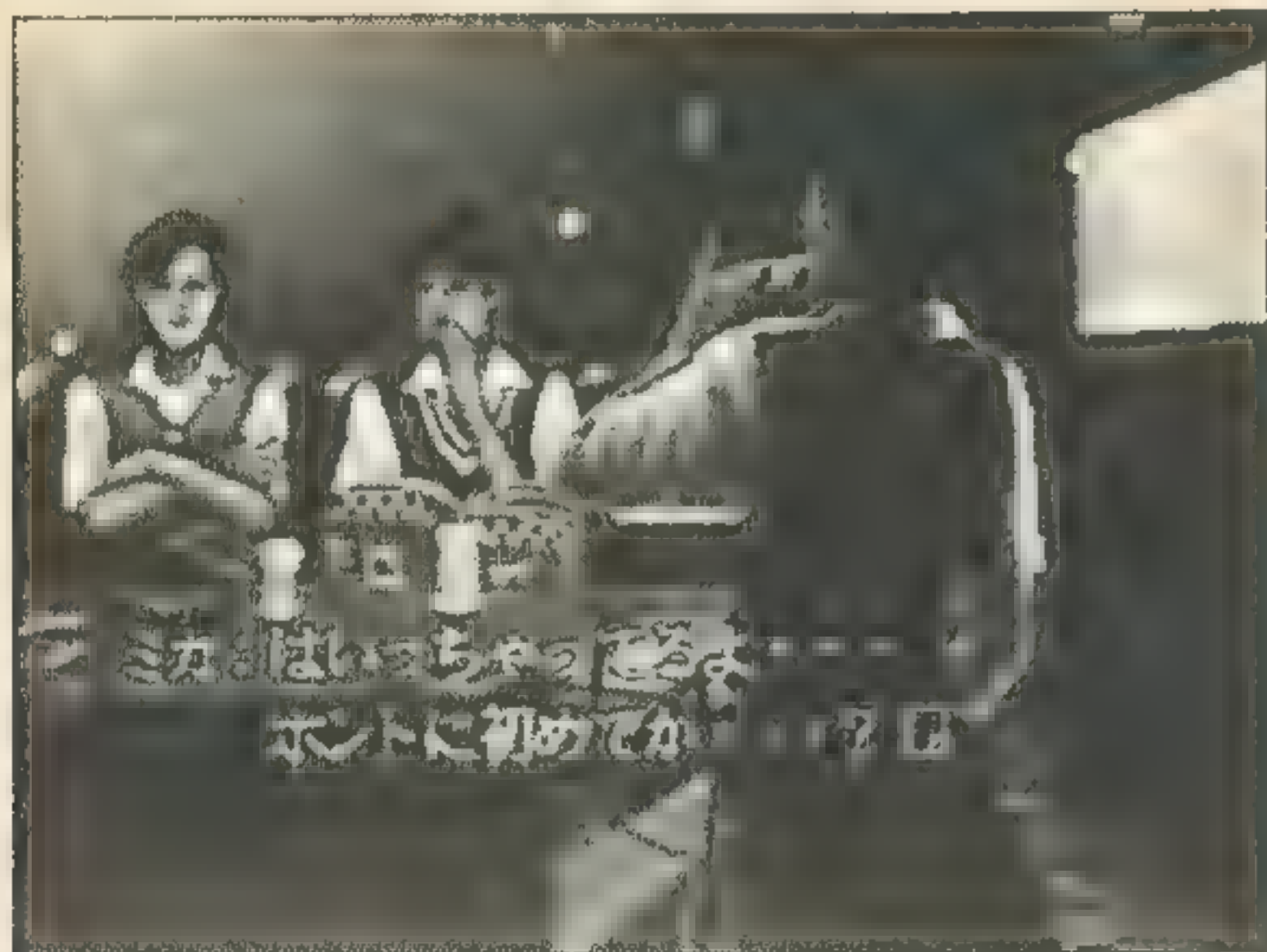
行動の自由度とキャラクターとの  
一体感、道中の臨場感などをこの  
ゲームでは上手く活かしており、  
それこそがこのシステムの狙いで  
あろうと思われる。

真夜中、人気の途絶えた学校を  
探索する恐怖は、手に汗握り、高  
まる鼓動を抑えつつ歩を進めて  
いる瞬間があればこそ膨らんでい  
く。闇に向かって懐中電灯をかざ  
し、目的地に向かって歩くこと。  
その恐怖を文章そのものの持つテ  
ンポや表現力で表しても良いが、  
このゲームではプレイヤーが自ら  
の意志で操作し、歩かせることに  
こだわっている。ゲームならではの  
臨場感やリアリティを優先した  
この移動システムは、サイドビュ  
ー固定の見た目に地味な画面印象、

Writer 広尾 遊戯

PLAYTIME 31時間





笑える部分があってこそ、恐怖が引き立つ。

良好とはいえない操作感と相まってとっつきにくい、ハマリ度はすこぶる高い。そしてその術中に落ちてしまえば、ヒロインたちの恐怖体験を我がことのように感じられるのである。

私の知人は、怖いもの見たさでこのゲームを購入するも、期待を遥かに上回る恐怖にプレイを断念している。彼いわく、「これが映画や小説ならばいざ知らず、このゲームの恐怖はなんとも客観視しがたく、真に迫ってくるので楽しむどころではない」のだそうだ。彼はまさに術の虜となった哀れ（幸せ？）な人であろう。

実写による人物の動きを手作業のドット絵に起こしたキャラクターのアニメーションは、リアルでありながらも独特な味があり、ポリゴンを極めて地味に駆使した奥行きのある背景描写とともに、このゲームならではの映像提示となっている。アドベンチャーシーンなどの一枚絵とこれらの背景や人物はそれぞれ表現手法は異なるが、違和感はまったく感じられない。このあたりに開発者の細心の神経が感じられる。

## リアリティある キャラクターと演出

だが、このゲームは何といってもメインキャラの長谷川ユカリ、逸島チサト、岸井ミカの女子高生三人組の会話の楽しさに尽きる。何の前知識もなくプレイした私にとって、この迫り来る恐怖を吹き飛ばすようなハイテンションで生き生きとしたヒロインたちの言葉のリアクションには驚かされた。ともすればワザとらしくなりがちな女子高生風の会話、だがこのゲームのヒロインたちのおしゃべりや人物設定はリアリズムに溢れて

おり、その魅力がこのゲームのドラマとしての中核を成している。それはシナリオのみならず、演出としても貫かれていく。移動シーンでの彼女たちの歩き方一つとても三様の個性があり、その性格を良く表している。とくに岸井ミカが駄々をこねる際の腰のローリングは痛快無比で、何度見ても笑える。カラオケでの選曲やその歌う仕草、シナリオの明暗を分ける選択肢でのキャラ選別など、このゲームのキャラクターに対するこだわりの演出が随所に見られる。主人公、長谷川ユカリを巡るプライベートな逸話や心象風景も各章を通して巧みに盛り込まれ、第十の噂でそれはテーマとなり、プレイヤーは掘り下げられたヒロインの心の奥底を垣間見る。それは人生の走馬燈のように儚く、そして美しい。各噂の章はプレイヤーの行動を反映した結果ごとに、大吉、中吉、凶の一目瞭然な判定が下され、次の章に進むには中吉以上の結果を出さなければならぬ。プレイ後、この判定を待つ間のローディングは、良い意味で緊張感がある。そして、

各章のタイトルに押された巨大な判定印は、それ以上の結果を出さないと消えないことから、プレイの持続効果は満点であるといえる。

総じてこの作品は、感覚的に新鮮な恐怖を体験するとともに、ヒロインたちのリアクションが待ち遠しいという、なんとも不思議な展開のゲームであった。恐怖と笑いが紡ぎだす感覚は、この作品ならではの極めて個性的な側面であり、固定ファンを生み出すだけのパワーの源だと思われる。個人的にもすっかりノセられてしまい、お気に入りこの作品、ぜひともシリーズ化して定着してもらいたい。

### ライタープロフィール

広尾遊戯（ひろお・ゆうぎ）

1967年生まれ。某ゲームメーカーの古株グラフィックデザイナー。ゲームは遊ぶのも創るのも好き。最近、パーソナルなゲーム制作に新たな地平を発見する。無類のTechnoジャンキー。

### 関連作品

#### クロックタワー [AVG]

メーカー：ヒューマン/機種：スーパーファミコン/価格：¥11,400/発売日：'95年9月14日  
ヒューマンの「シネマティックライブ」シリーズの3作目。名悪役「シザーマン」を生んだ名作ホラーアドベンチャー。その続編が、プレイステーションで登場するそうだ。ハサミの悪夢がポリゴンで甦る。

トワイライトシンドローム〜探偵編〜 [AVG]  
トワイライトシンドローム〜悪魔編〜 [AVG]

メーカー：ヒューマン/機種：プレイステーション/価格：¥5,800/発売日：'96年3月1日

メーカー：ヒューマン/機種：プレイステーション/価格：¥5,800/発売日：'96年7月19日 ©HUMAN 1996



# GAME SOFT REVIEW 2

トワイライトシンドローム〜

## プレイヤーを捉えて離さない シナリオは良いのだが……。

「トワイライトシンドローム」の二風変わった表現手法の是非やいかに？

いまいち消化不良  
だった「探索編」

「トワイライトシンドローム」究明編」の批評をするにあたって、やはり前作である「探索編」の話をしなければならぬだろう。

「探索編」は、発売と同時に購入、即プレイしていた。オープニングデモでいきなり「トイレの○子さん」系の女の子が出てきて驚かされた。正直、すごく怖かった。「オープニングでこれだけ怖いのだから、本編はさらに……」恐怖と期待に震えつつ、プレイを開始した。しかし、最後までプレイしたのだが、怖かったのはオープニングデモだけであった。

アクション性に乏しく、やるこ

とといえば主人公の女子高生たちを、話を進めるポイントに動かすだけ。これといって迷うところもなく、たいした謎解きもなく、あっさり最後まで終わってしまった。各ストーリー自体は面白いものの、やはりボリュームがなく、中には怖がらせるどころかお笑いに走っているものもあって、拍子抜けした。とにかく、アクションゲームとしてだけでなく、読み物としても物足りなかった「探索編」は好きになれなかった。

良く出来たシナリオとそれを盛り上げる演出

それから約半年後、続編である「究明編」が発売されたのだが、前作で抱いた不信感のため、すぐ飛

びつくわけには行かなかった。しかし、「究明編」をプレイした周囲の人間に興味なさそうな振りをして「究明編、どうだった？」と聞くと、「面白かった」「良くできている」「怖かった」など好意的な声が圧倒的だった。これは触ってみる価値があるのでは……と思い、おそるおそるではあるが「究明編」をプレイした。

「究明編」は、全体的に、前作の良い部分を膨らませ、様々な点が強化されていた。シナリオのボリュームが大幅にアップしていて、かなりやりごたえを感じたところでは好印象であった。

また今回、主人公三人の微妙な心境の変化や考え方などに触れる部分があるなど、非常にシナリオ

作りが良く出来ていた。

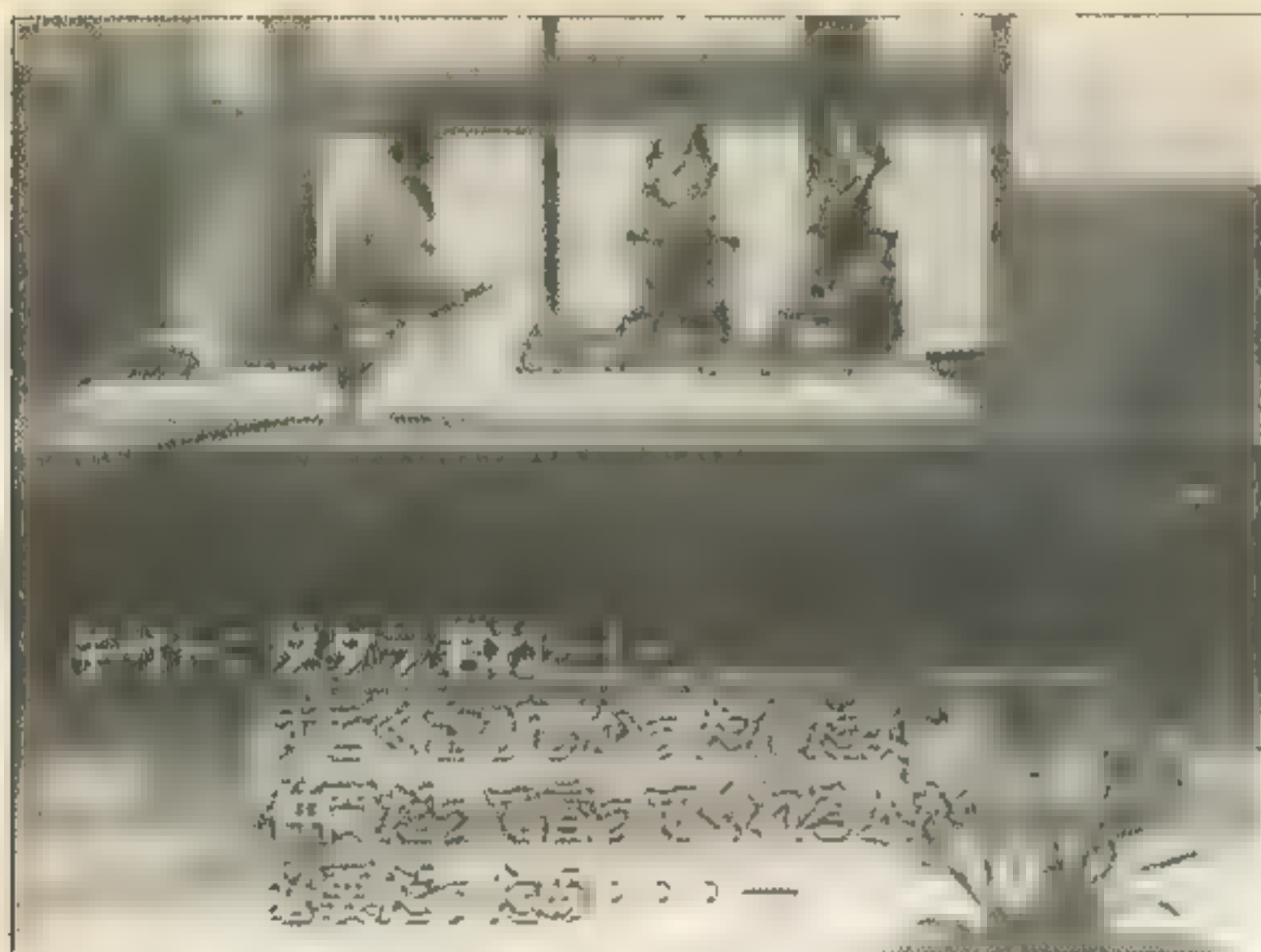
ゲームの大半がテキストによって進行するアドベンチャー方式なので、シナリオの出来もさることながら、登場人物の会話も重要になってくるが、この作品のセリフ回しは秀逸である。とくに、主人公三人のセリフは、実際の女子高生の声を参考にしたというだけあって、リアリティがありなおかつ会話の面白さを生むことに成功している。中年男性向けの雑誌にいきなり「チョベリバ」といったコギャル言葉が出てくるような違和感、気恥ずかしさはまるでない。

強がりリーダー格だけど弱い部分を持っているユカリ、おっとりしているが靈感があつて頼りになるチサト、お調子者で何かと騒

Writer 須藤 玲

PLAYTIME 22時間





不自然さが無い主人公たちの会話は秀逸だ。

動を起こす現代っ子（死語）のミカ。それぞれの性格、役割配分がきちんとしてできていることも、感情移入しやすい要因であるだろう。また、ストーリーを盛り上げる演出も、格段に進歩を遂げているマニュアルに「ヘッドフォンでのプレイをお勧めします」と書いてあるように、音による恐怖の演出が抜群の効果を生んでいる。暗い部屋の中、一人でプレイしている時、何度ドキリとさせたことか。

制作元のヒューマンは、アドベンチャーゲームだけでなく、アーケードで3Dサウンドによるバーチャルホラー体験ができるマシン

## 強制を強いるゲーム性に問題はなかったのか？

も開発している。そのアドベンチャーゲームと3Dサウンドマシンとのアイディアの融合を試みたのが「トワイライトシンドローム」であるといえる。その試みは「究明編」で開花し、優れたホラーエンタテインメントを誕生させたと思う

「探索編」から大幅にパワーアップした「究明編」であるが、気になる点がいくつかあった

「探索編」では謎らしい謎はなく、それらしい選択肢を選べば、最低でも次のシナリオに進めた。しかし「究明編」では、なにも考えずに行動したり、違った選択肢を選んだり、危険な行動を取ると、ゲームオーバーになるケースが多い。ゲームオーバーになると、当然そのシナリオはやり直しとなる。

ポリュームのあるシナリオ、魅力ある主人公たちの会話は、初めて体験した時は非常に楽しく、感情移入もできる。しかし、途中でゲームオーバーになって同じシナリオを一度、二度とやらされると、

次第に飽きが来て、四度、五度とやる内にシナリオを読むのが苦痛になってしまふのだ。ユーザーに苦痛を強いるのは、ゲームとしてあつてはならないことだと思う。マルチシナリオならばともかく、

この、やり直しプレイによつて、

かなりゲームとしてのテンポが失われるのに加え、キャラクターが話が進むポイントに運んでいくだけという単純なシステムか、さらにその欠点を増幅させているように思える。キャラクターをいろいろと動かせられるのだが、その自由度は少なく、行動を誤るとゲームオーバー。最初のプレイこそ主人公たちとともに「冒険」している気になるが、二度目以降はゲームを解くための「作業」となり、ゲームを遊んでいる気にはなれなかった。ストーリー重視のゲーム性と言えばそれまでだが、せつ

くキャラクターを動かせるのだから、もう少しアクション性を取り入れるなり、キャラクターの行動によつて展開に変化があるなり、ゲームに幅を持たせて欲しかったところである

「トワイライトシンドローム」は、会話とシナリオ、演出が十二分に練り込まれていて、確固たる世界観を確立している。それだけに、その世界の中でユーザーをどう楽しませるか、もう一歩踏み込んだところまで考えられていれば、今までにない新しいゲームの方向性を開拓できたかも知れない

## ライタープロフィール

須藤 玲 (すどう・れい)

1969年生まれ。シューティングと格闘ゲームに命をかけるゲームライター。「X-MEN vs ストリートファイター」は、豪鬼&サイクロプスのペアで精進中。「ヴァリアブルコンビネーション」が気持ちいいよね。

## 関連作品

### クロックタワー [AVG]

メーカー：ヒューマン/機種：スーパーファミコン/価格：¥11,400/発売日：'95年9月14日  
ヒューマンの「シネマティックライブ」シリーズの3作目。名悪役「シザーマン」を生んだ名作ホラーアドベンチャー。その続編が、プレイステーションで登場するそう。ハサミの悪夢がポリゴンで甦る。

トワイライトシンドローム [AVG]

トワイライトシンドローム [AVG]

メーカー：ヒューマン/機種：プレイステーション/価格：¥5,800/発売日：'96年3月1日

メーカー：ヒューマン/機種：プレイステーション/価格：¥5,800/発売日：'96年7月19日 ©HUMAN 1996



# 変わりゆく世界に抱く 愛おしさとは何か

ナイツの世界観を影で支える「A-LIFE」の世界。制作陣が込めた思いやゲームとしての意味などを、中氏を初めとした開発陣へのインタビューも含めて一挙掲載。A-LIFEの真実がここにある。

ナイツが発売されて3ヶ月半。その全容は、ゲーム誌や攻略本などを通してユーザーに紹介されている。だが、ナイツの世界観を支える「A-LIFE」については、「ナイツの行動がA-LIFEの進化に影響を与える」「ピアノとメアンが異種配合すると、メピアンという新種族が生まれる」などと現象の説明に留まり、A-LIFEの意味や存在価値などについて語られることは少ない。

そこで、ナイツ・プロデューサーの中氏を初めとした制作陣へのインタビューも含めて、編集部がA-LIFEに対する評価や、制

作陣が込めた思いなどに迫ってみた。ナイツの世界に広がる夢の国の住人たちは、作品に何をもたらしたのだろうか。

## ナイツにおける A-LIFEの意味

「A-LIFE」とは、本来「人工生命」(Artificial life)の略称で、細胞活動や形態、繁殖や進化などの生命固有の活動をコンピュータ上でシミュレートし、架空の生命活動や生態系を構築することを通して生命の秘密を解き明かしていく、学術研究の名称である。その中で

もナイツでは、A-LIFEの遺伝や進化に関する研究がゲーム中に導入されており、ドリーム内のナイトピアンたちの行動や繁殖、進化などをシミュレートすることで、世界に奥行きと愛着を持たせようとしている。そして、その試みは高いレベルで成功している。

実際、ナイツのA-LIFEはプレイヤー毎に多彩な成長ぶりを示しており、ユーザーに「自分だけの世界」を育てる楽しさを味わせてくれる。また、その主役であるナイトピアンたちが、可愛い風貌と多彩な仕草でプレイヤーを迎えてくれ、見ているだけで

飽きのこない、希少なキャラクターとなっている。ピアンの顔を見て回ることが、ナイツを遊ぶ際の充分な動機付けになっており、その感覚はモニターの中で動物を育てていく楽しさに近い。

しかも、本格的な育成ゲームと異なり、1ナイトが10分程度で終わる手軽さが、A-LIFEの大きな特徴だ。そのため、つい「もう1ナイトだけ」と誓いながら、ずるずるとプレイを重ねてしまう麻薬性を秘めている。しかも、特に複雑な操作をする必要があるわけでもなく、数字の調整で現実世界に引き戻されてしまうこともな



い。A-LIFEが成長するにつれて、より慎重な行動や配慮が求められるわけでもない。ゆるゆると、プレイヤーは開始直後の気楽さのまま、A-LIFEと戯れていくことができる。

また、他の育成ゲームのように、神の視点から箱庭世界を築き上げたり、モニターの中の生物と関係を築き上げていくのでもない。ユザーはナイツの姿を借りて、各ドリームを飛翔しながら、ピアノの前でアクロバット飛行をしたり、ナイトメアンからピアノを守るなど、よりピアノたちと直接的な関わり方をするようになる。世界の中に自分の役割が存在し、世界の一員としてA-LIFEに触れていくことができる楽しさ。しかもその世界は、莫大な情報量に

裏打ちされたデータの海であり、遺伝という名の確率に支配された、独自の生態系を持つ世界だ。どこまで進んでいっても、その世界のゆらぎを見極めることはできない。この参加のさせ方と、前述のゲームとしての手軽さ、A-LIFEの愛らしさと世界の深さが相互に関係し合って、世界全体への思い入れにつながっていく。

そして、これらが実にさりげなくユザーの前に提示される。なにしろメインのゲーム性は別の部分にあるのだ。皆の目の前に広がっているのだけど、それに気づいた人しか訪れることができない、もう一つのナイツ・ワールド。それが、A-LIFEなのだ。

(編集部/プレイ時間382夜)

## 制作陣はA-LIFEに何を込めたのか

では、こうしたA-LIFEを、制作陣はどのような思いを込めて作り上げたのだろうか。お話を伺ってみた。

中：僕はポピュラスやレミングスみたいなゲームが好きなんです。ポピュラスは画面上で動いている人々を見るだけでも楽しいし、レミングスみたいな、小さい奴らがちよこちよこ動いているのを見るとすごく嬉しい気分になって。その辺りはピアノにも近い物があるのかな。

編：大いに関係あると思います。中：本当は、もっとA-LIFEにゲーム的な意味を持たせたかったんですけどね。でもそうしたらゲーム性も変わるだろうし。そのうちA-LIFEが主体のゲームを作ってもいいね、という話になって、今の形に落ち着いたんです。編：A-LIFEがなければ、プログラムが相当怪くなりそうです。ね

片野：はい(笑)。やっぱり調整

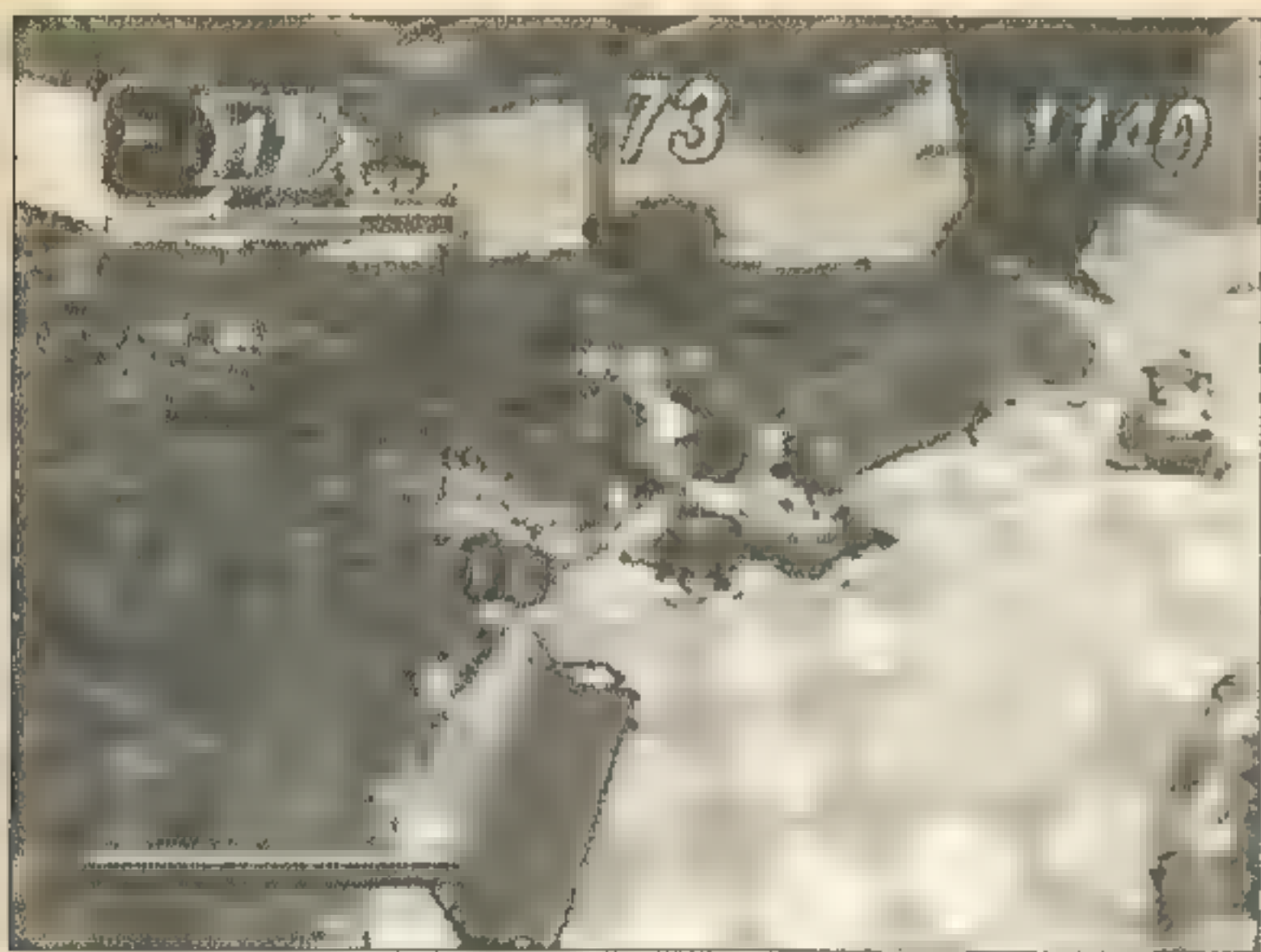
に時間がかかりましたね。全体的にタイトなスケジュールの中でも、特にA-LIFEの部分は、調整に多くの時間を割いてもらったんです。

中：形態や特技の遺伝などは、確率の問題なので、偶然すべてのメピアノが同じ種類になってしまったり、ピアノの行動が全部画一化されてしまったりする恐れがあるんです。あるパターンにはまりこんでしまうと、A-LIFE全体がダメになってしまう可能性があった。なんとかうまく処理できたと思います。

編：ピアノたちが可愛いですね。色んな行動をして迎えてくれたり。







ナイツがナイトピアンの卵を孵す瞬間。

飯塚：僕はメ・ピアンを作るよりも、ピアンに新しい動きをさせる方が、楽しいんです。家でもピアンばかり数を増やしていて。A-LIFE Eの仕組みとか、全部解ってるはずなんです、それでも新しい動きをすると嬉しいんですね。

中：スーパーピアンを作るよりも、ピアンに新しい動きをさせる方が、難しくなってるよね。開発中は、ラジコンをしている姿とか、行進している姿とか、色々見たのに。家で遊んでいると、なかなか出てこない（笑）。

片野：実はプログラムを少し調整して、確率を下げたんです（笑）。

飯塚：フローズンベルで、ボブスレーコースをそりに乗って逆走してくるピアンとか、いますよね。

中：本当？ 俺、見たことがなかった。ナイツに衝突したりして、危ないんじゃないの（笑）。

片野：面白いから、残したんです。編：ピアンの飛び方にも、差がありますね。

中：うちでも、高いところを飛んでいるのと、低いところを漂っているものがある。

片野：知能が高いピアンは飛ぶのも上手いから、高いところにいるんです。うちで遊んでいるデータだと、結構みんな上の方を飛んでいますよ。

飯塚：ナイツには、いろんな楽しみ方があって良いと思うんです。A-LIFE Eを気に入ってもらって、徐々に操作になれていく上で、最終的にオールAが取れたりすると嬉しいですね。

**ジレンマを越えて  
新しい物を創造する姿勢**

中：本当は、個々のピアンに名前が付くはずだったんです。ポーズ

ボタンを押すと、画面上に名前が表示されて確認ができて。しかも、名前自体も遺伝で受け継がれて、徐々に変化していくような。

編：それはピアンにもっと愛着がわいたと思います。

中：ただ、セーブ容量が大きくなりすぎて、バックアップRAMを持っている人しか遊べなくなるので、今回はカットしたんです。他にも、もっとパラメータを入れれば、もっと面白くなっただろうなという部分もあるんですよ。

片野：プログラムのには大変になりますけどね（笑）。

中：今回、A-LIFE Eというものを初めてゲームに取り入れて、面白い物ができることがわかったので、今後に繋げていきたいところですね。

編：A-LIFE Eには、自分だけが発見する喜びがありますね。

中：その辺はかなり狙った部分ですね。

編：今は、そうした「自分だけの喜び」がゲームに求められにくくなってきていませんか？ 誰もが攻略本を読めば攻略できたり、再



片野 徹  
セガ第3CS研究開発部所属。  
「ナイツ」プログラマー。A-LIFE Eのプログラムを担当。



飯塚 隆  
セガ第3CS研究開発部所属。  
「ナイツ」メインプランナー。



中 裕司  
セガ第3CS研究開発部部长。  
「ナイツ」プロデューサー兼メインプログラマー。



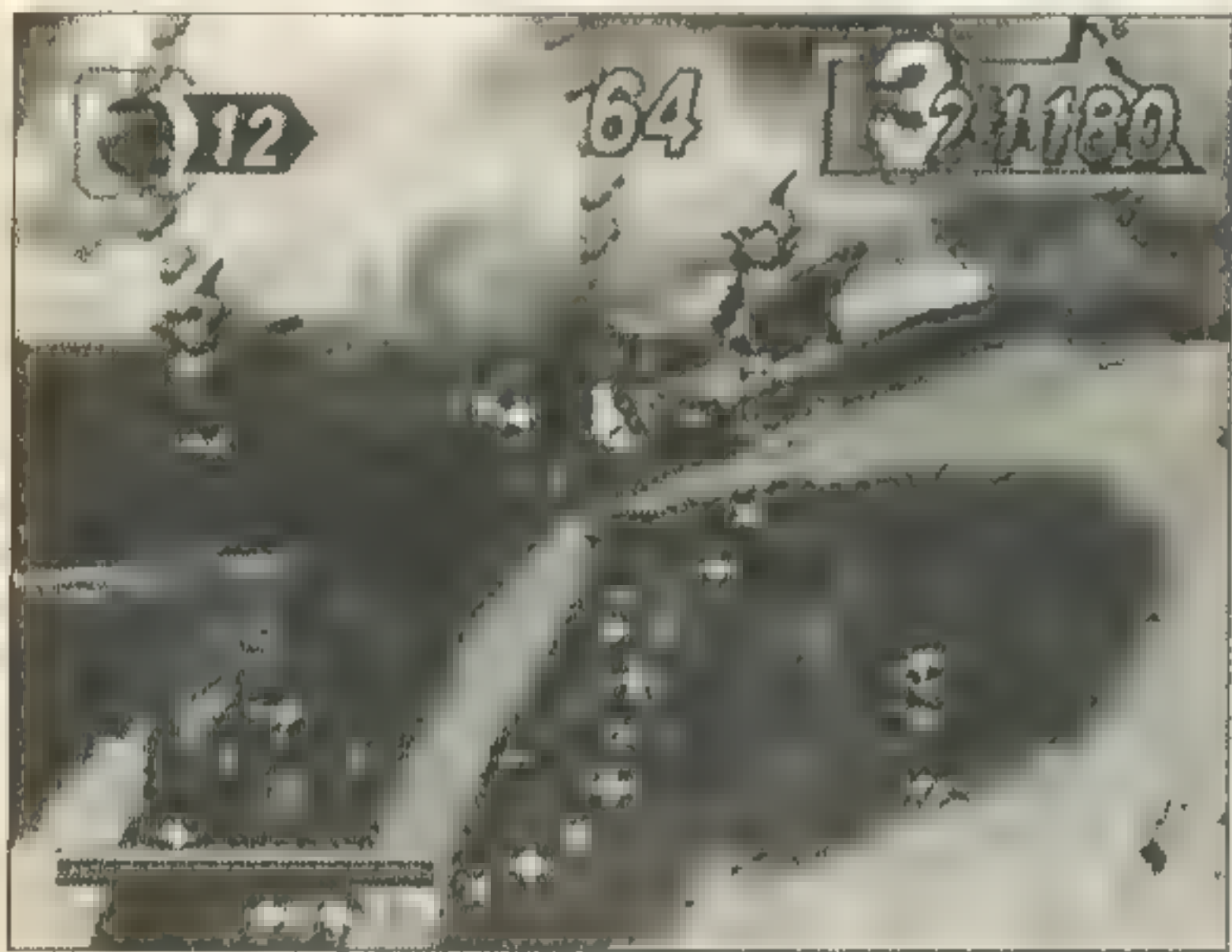
現でできることが求められるような中.. そうした「攻略本の都合」的なことは、ゲームを作っている間は全然考えたことがなかったですね。

編.. メインのゲームの方で言えば、速く飛ぶことよりも、優雅に飛ぶ方を重視されていますね。リンクも高くなるし。

中.. ええ。それも「ナイツは今までのゲームとは違うんだよ」という、ユーザーに対するメッセージなんです。どんなに速く飛んでもAランクがマークできなかったら、速く飛ぶことに対する疑問を感じてくれる人もいるんじゃないか。

だから、A-LIFEにしろ評価システムにしろ、そうした僕たちからのメッセージに気づいてくれた人は、面白いと言ってくれただけ、気づかない人はそのまま遊ぶのをやめてしまう。新しいことをしようと思ったら、どうしてもどこかで犠牲を払わなければならぬ。そこがジレンマですね。

編.. 今までのルールとは違うものを要求されると、そこでゲームを止めてしまうことも、ありますか



メビアンとナイツ。ナイツへの好感度が増すと出生率も上がる。

らね。中.. でも、似たようなゲームばかりでつまらないと思っている人も多いわけですよ。だからこそ僕らは、新しいものを提示しようとして一生懸命努力するんですよ。本当に、儲けだけを考えていけば格闘ゲームやRPGを作っていれば良いんです。でも、今はそんなゲームが多いから、ユーザーが飽き始めてしまっている。マニアしか残らなくなっていき、業界として健全な方向じゃない。だからナイツを出したことで、業界が活性化する何かの手助けになればいいな、クリエイターとユーザーが、

何か気がついてくれればいいなと、思うんです。

編.. その中でもナイツは、A-LIFEも含めて、中心に自由度の高いしつかりとしたプログラムがある、非常に内骨格的なゲームのように感じました。

飯塚.. 芯になる部分を考えるまでに、相当時間がかかりましたからね。その芯をしつかり作っていいということ、ミートイングを重ねていきましたから。

編.. A-LIFEはまた、1日10分でも楽しむことができる。1日に1ナイトしか遊ばなくても、1月もすれば世界が変わっている。それを目で見て確認できる楽しさがあります。

中.. そこも人それぞれなんですよね。A-LIFEも含めた、ナイツの楽しみ方というのが。だから間口の広い、それでいて遊び込むと奥の深いゲームになっているんじゃないかと、そう思います。

(聞き手・構成 編集部)

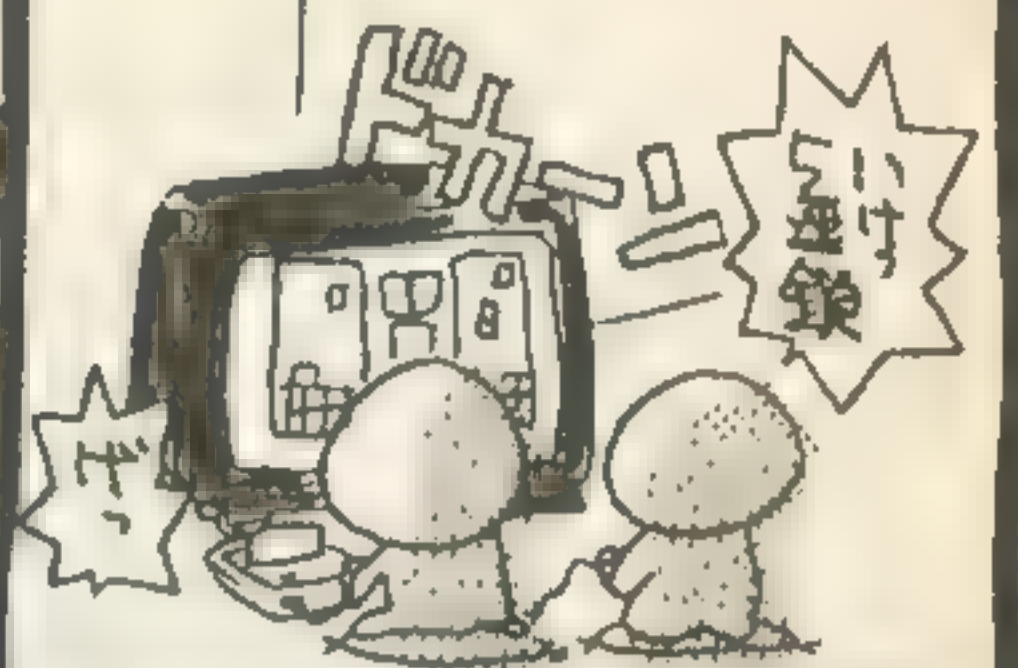
これまでゲーム業界は一貫して、「重いゲームが良いゲーム」

とばかりに、プレイヤーの負担を増やすこととゲーム性の増加を混同したまま進んできた面があった。その中で、A-LIFEの示しているある種の「軽さ」は、今後のゲームの方向性が決定的一つではないことを示しているように思える。また、スティックに道を極めていく系のゲーム性ではなく、ユーザーが自ら楽しさを作り上げていく系のゲームは、ユーザー層の拡大と共に更なる発展が楽しみなジャンルだが、A-LIFEもまたその可能性を広げた物として、大きな意義があるように思う。読者諸兄は、どのように感じただろうか。





最近は  
かなりの数の  
落ちゲーなる  
パズルものが  
リリースされて  
います。

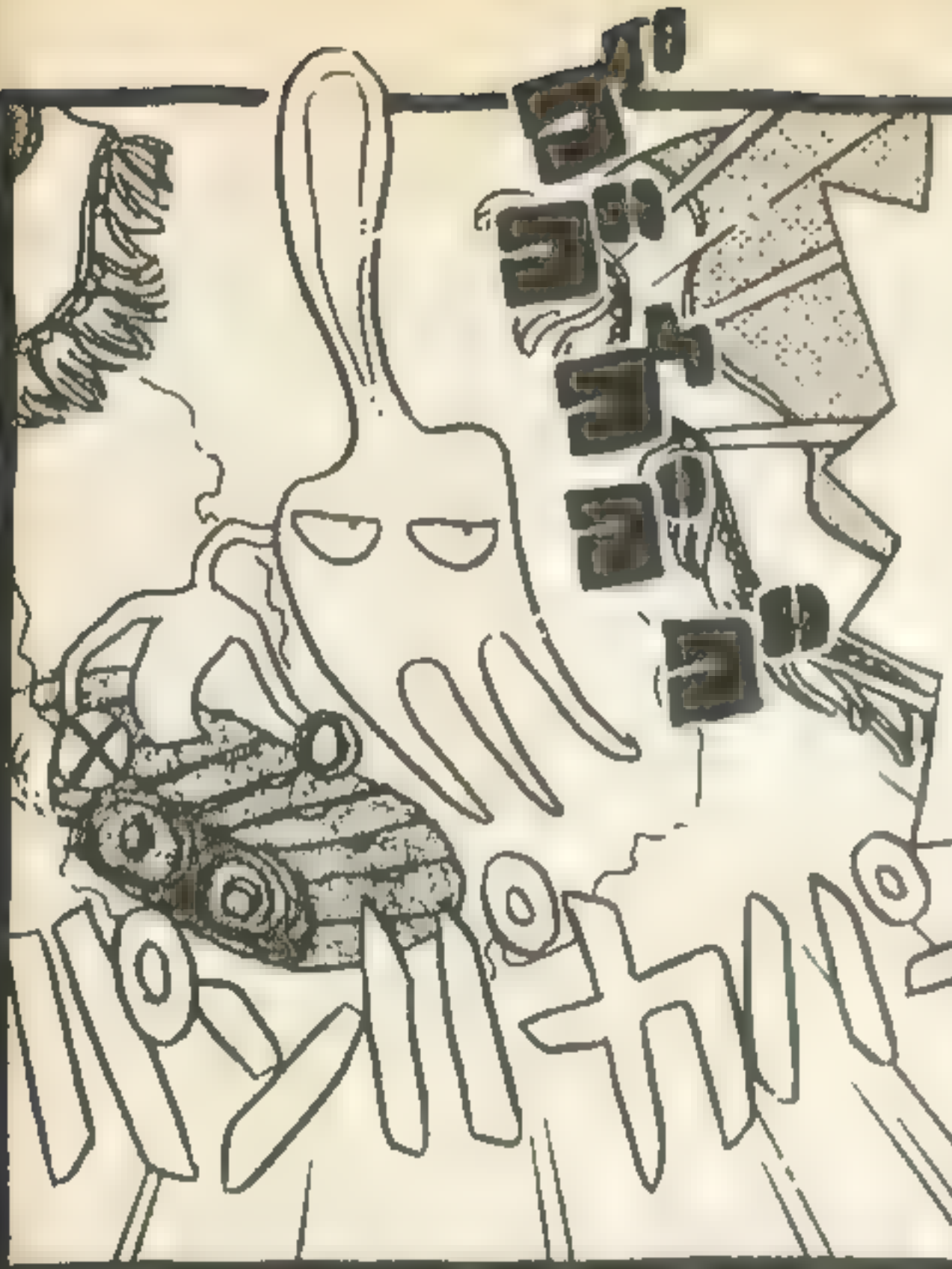


と  
い  
で

新  
モ  
ラ  
登  
場!!



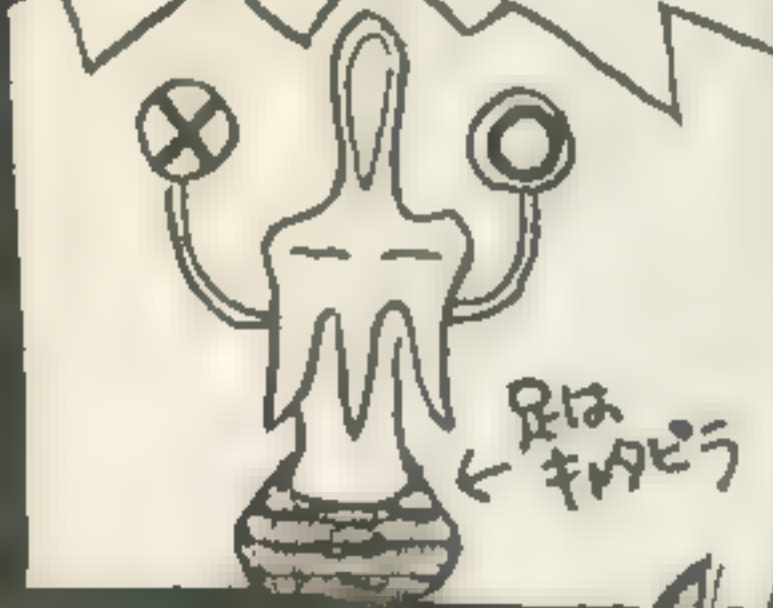
カ  
オ  
ス  
く  
ん  
だ!!



頭  
は  
フ  
ォ  
ー  
ク



雨の晩  
には  
○と  
×が  
ついで  
ついで  
ありま  
す。

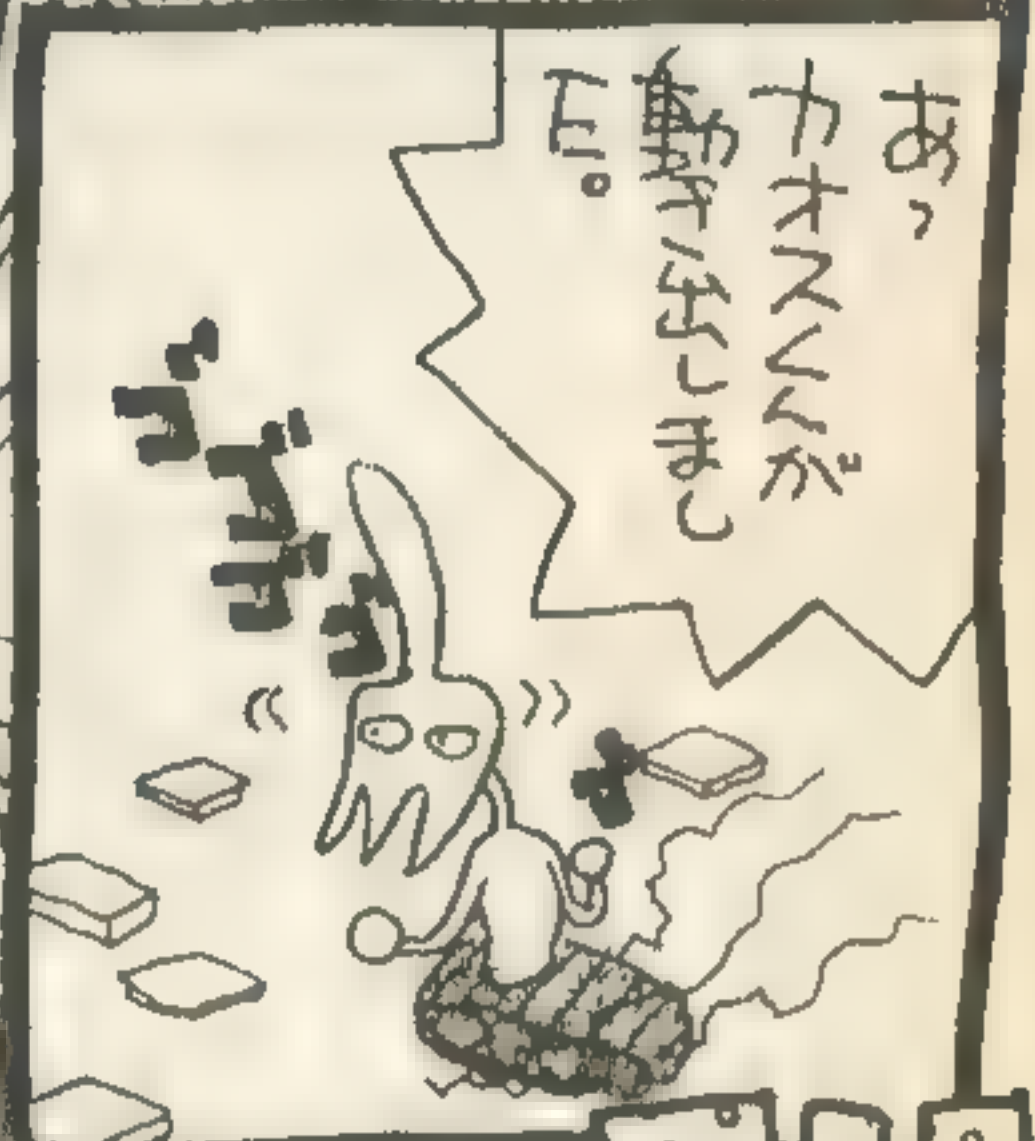


原案を作った  
松井編集部長  
にインスピ  
レーションを  
いただきました。



いーわーわーは  
今週も二戦集を  
担当したんで、ホウナリに  
デザインとゆーことを  
考えてみました。彼は、頭が  
フーウでものを発せ、利し  
両手で判定するんです。

あ、  
カオスくんが  
動き出しまし  
た。



これは



「たけしの挑戦状」  
あ、嫌な顔を  
しています。

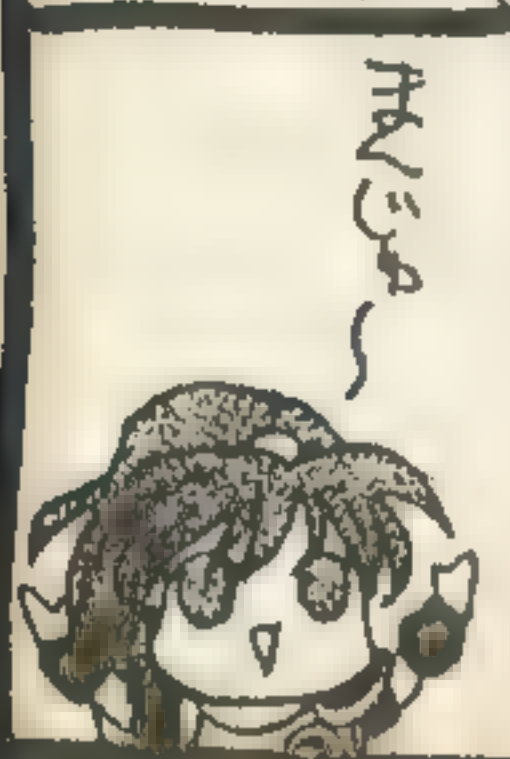
「たけしの挑戦状」  
はクンゲーとして  
珠玉の一品  
ですからね。



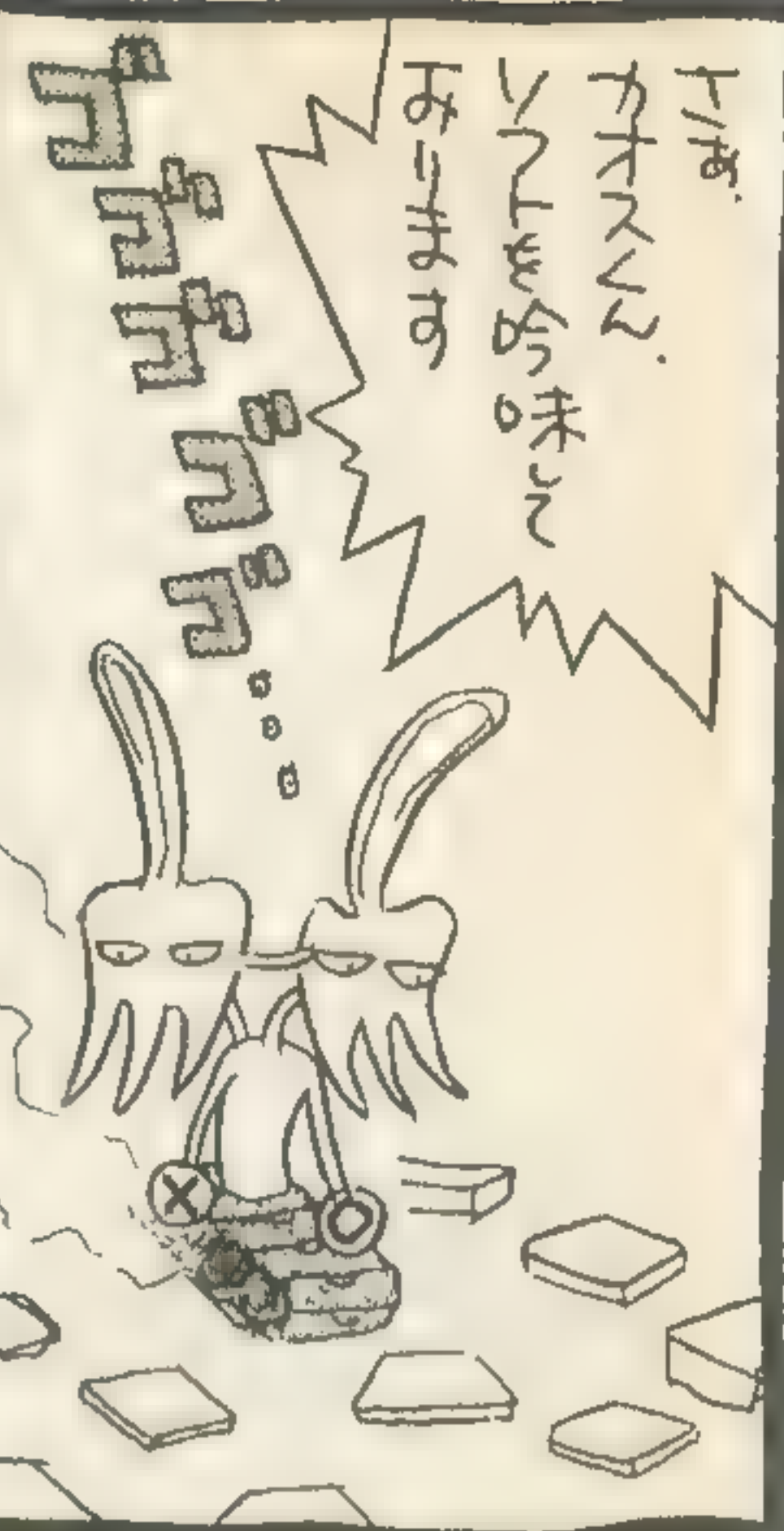
# 落ちゲー批評

だよ。

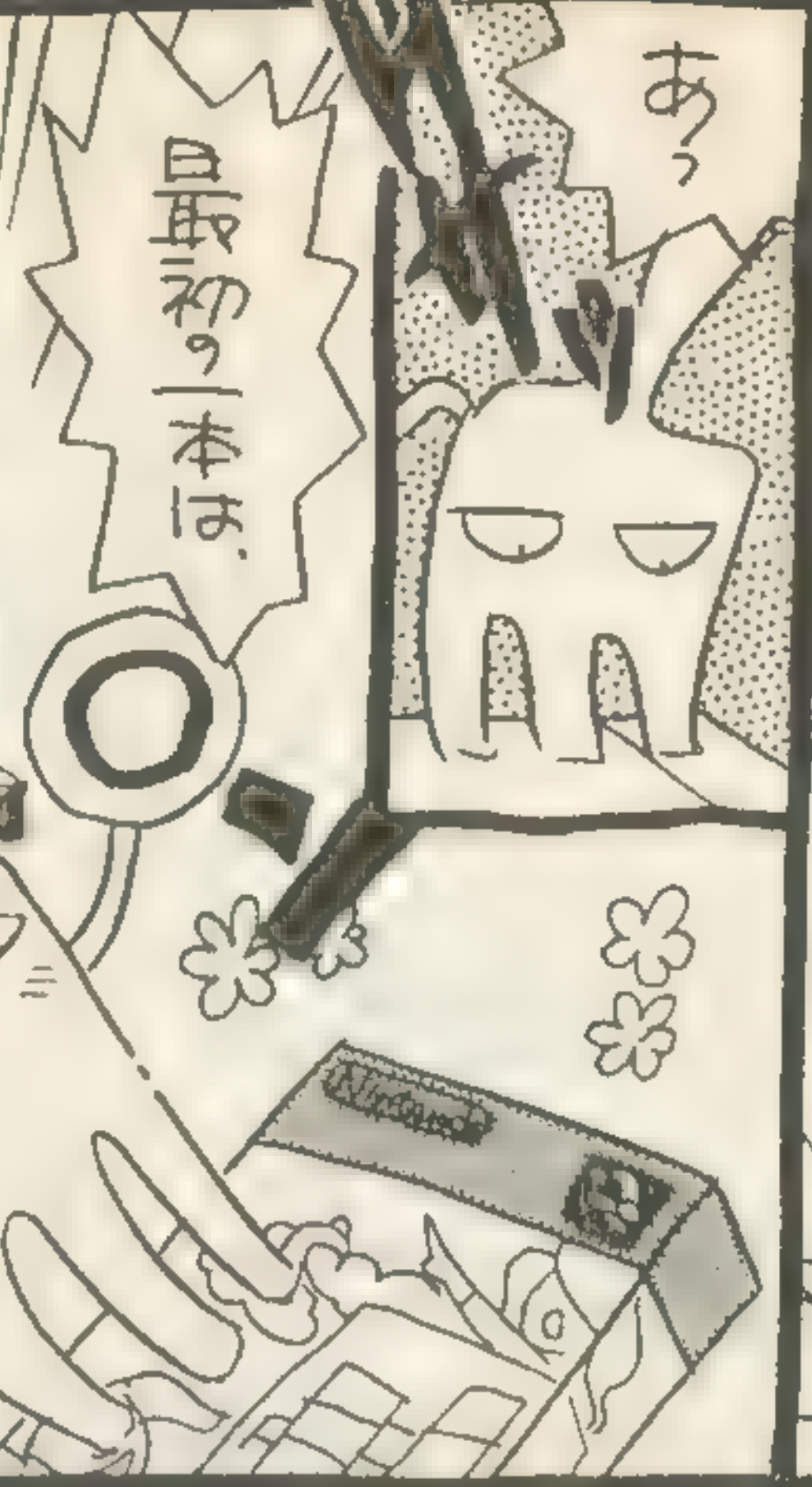
まあ、それでは  
まいりましょう。  
「落ちゲー批評」  
名作としては  
コンパイルの  
「ぶよぶよ」は  
言わずと知れた  
一作!! 連鎖を  
初めてやったのは  
ドクターマリオで  
すかねのゲームは  
対戦の楽しさ  
を作りました。



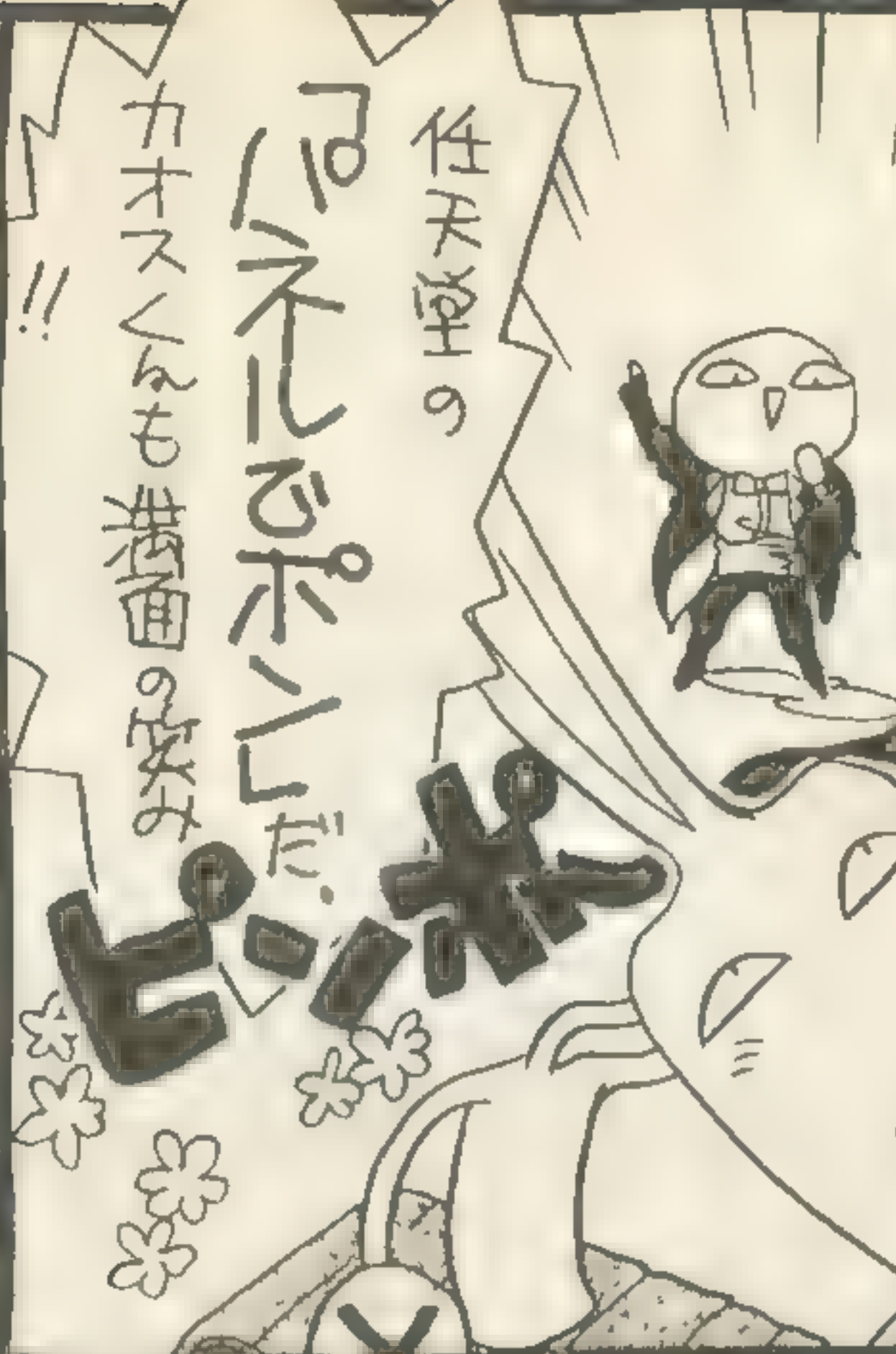




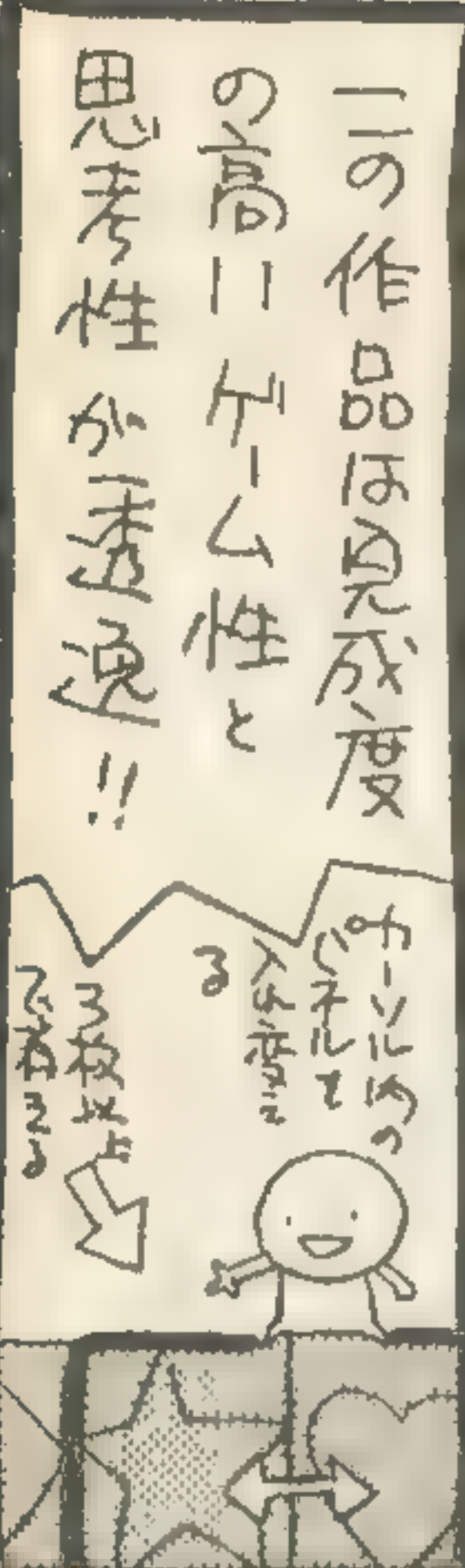
ああ、カオスくん、リフトを喰い味とあります



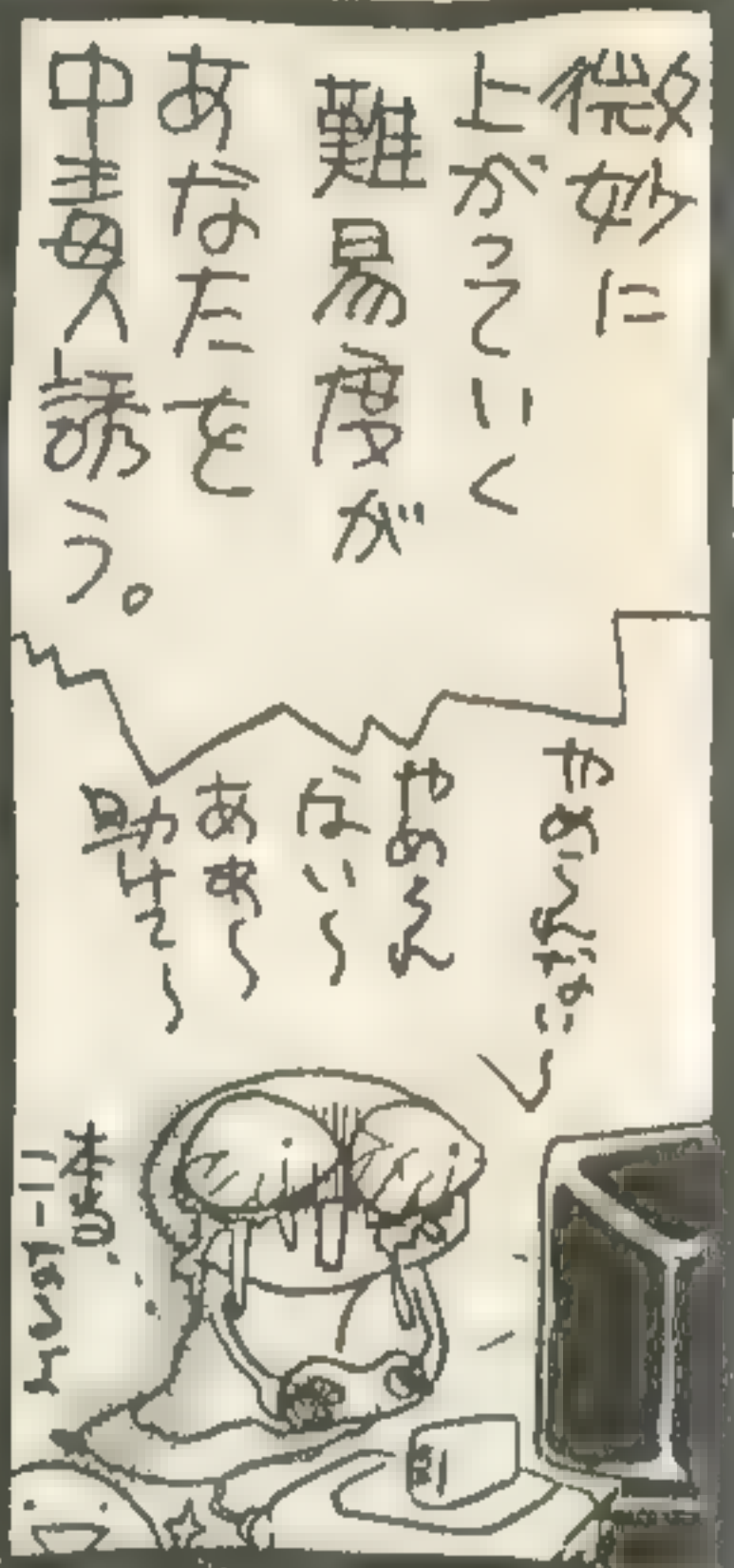
あ、最初の一本は



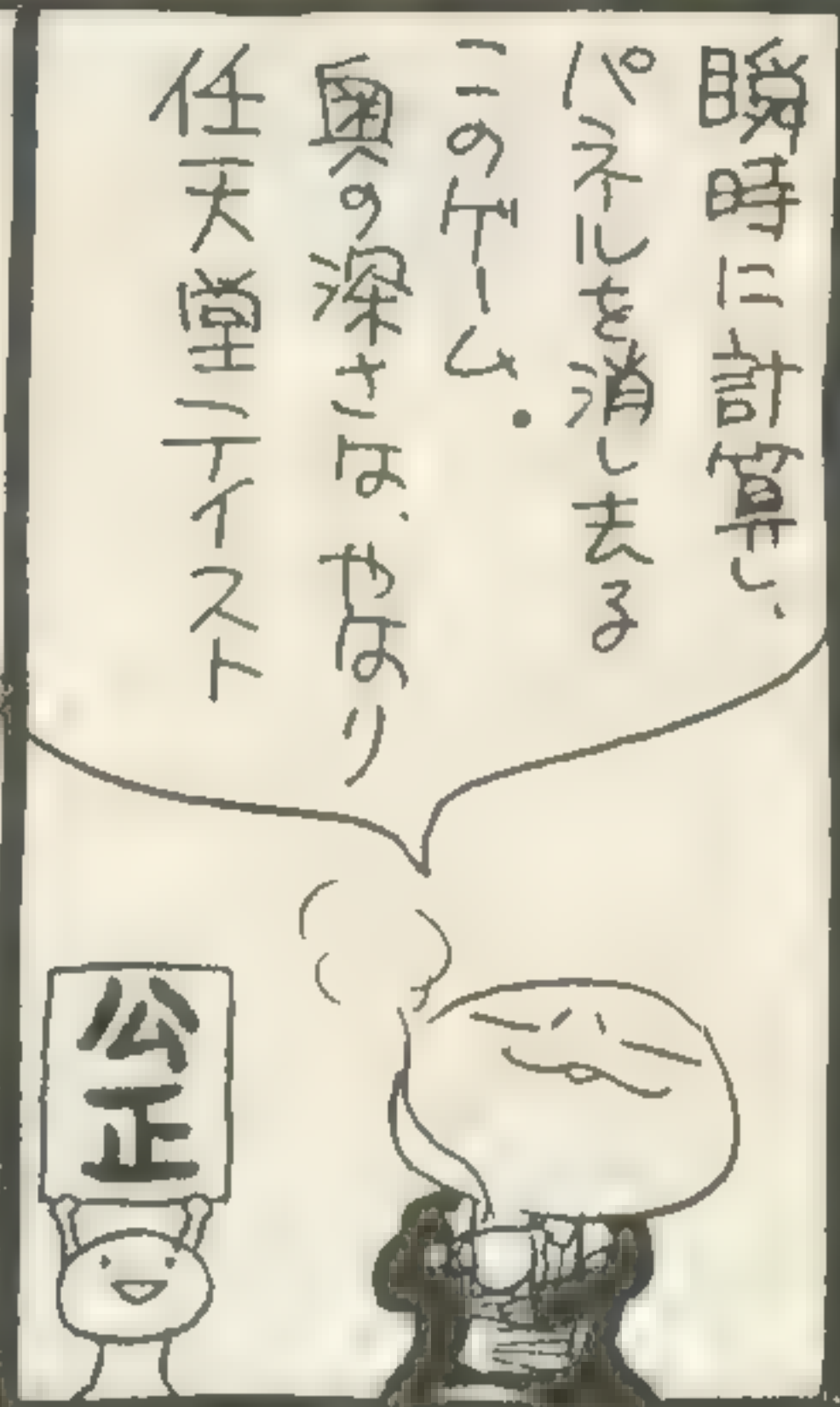
任天堂の「パネルでポン」だ、カオスくんも満面の笑み



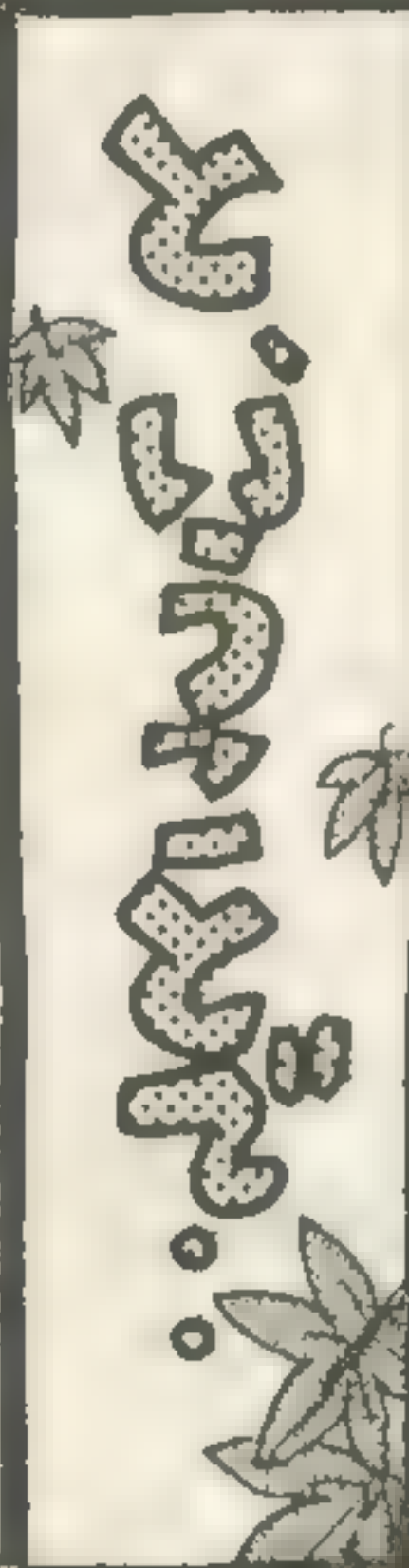
この作品は完成度の高いゲーム性と思考性が永遠!!



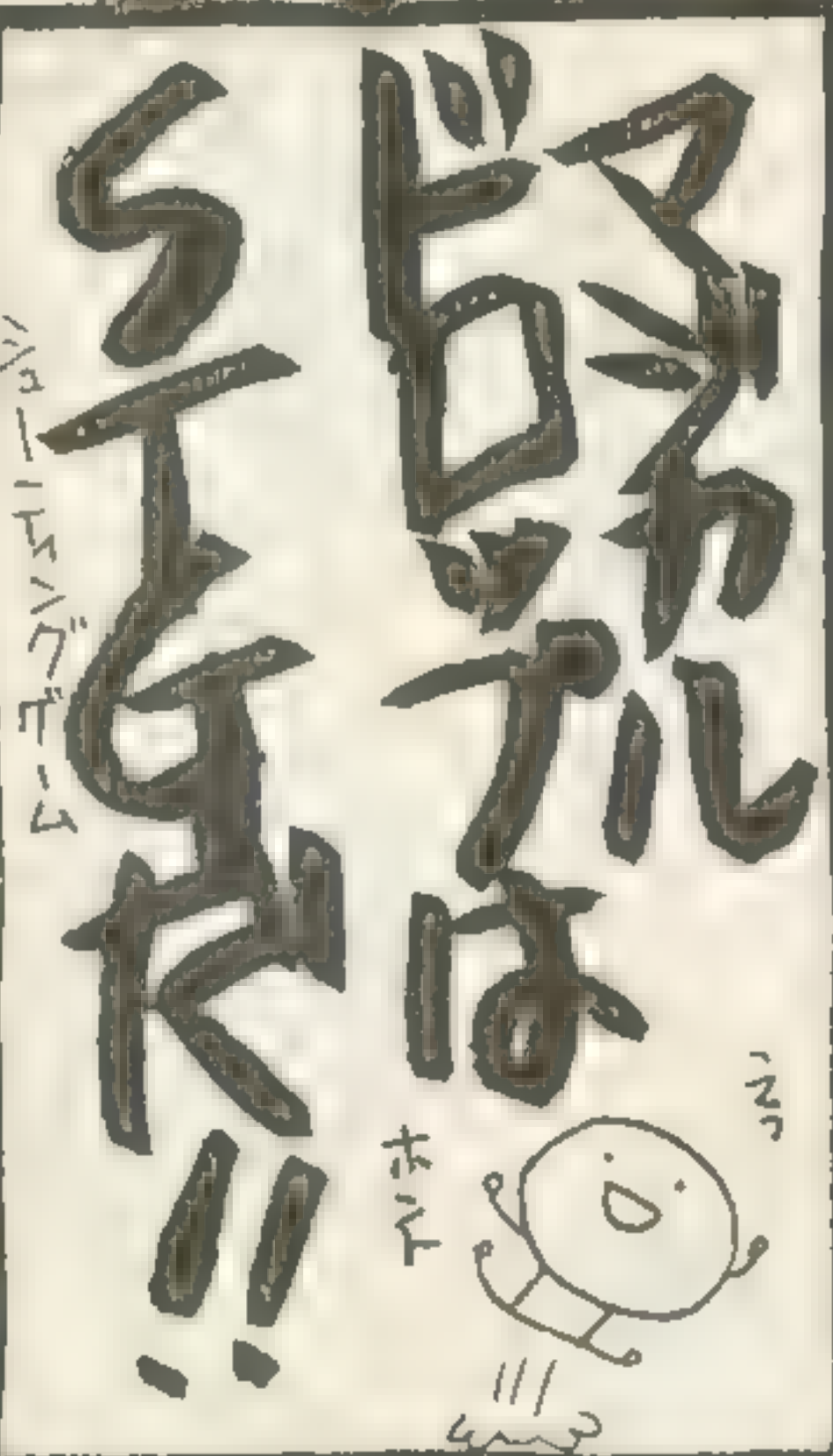
微妙に上がっていく難易度があなたを中々入誘う。



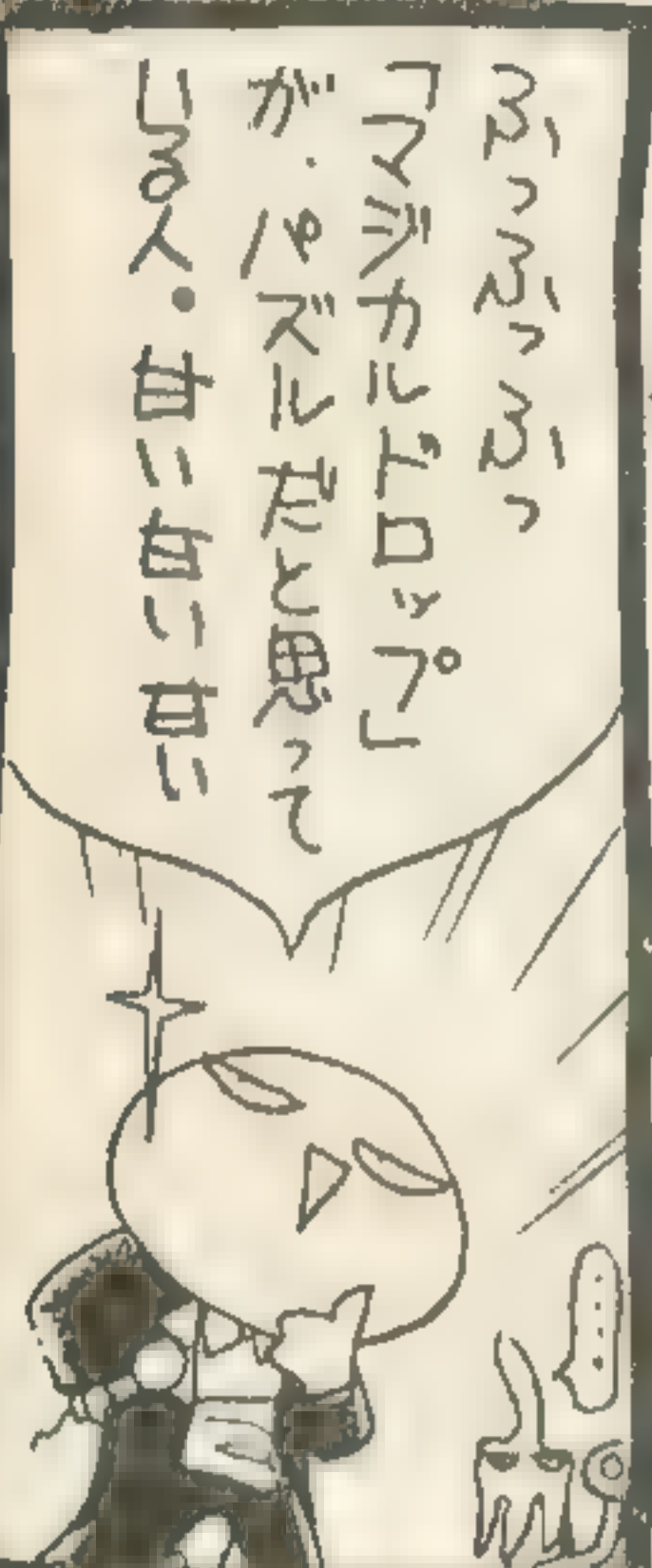
瞬時に計算し、パネルを消しますこのゲーム。奥の深さは、やはり任天堂一ティスト



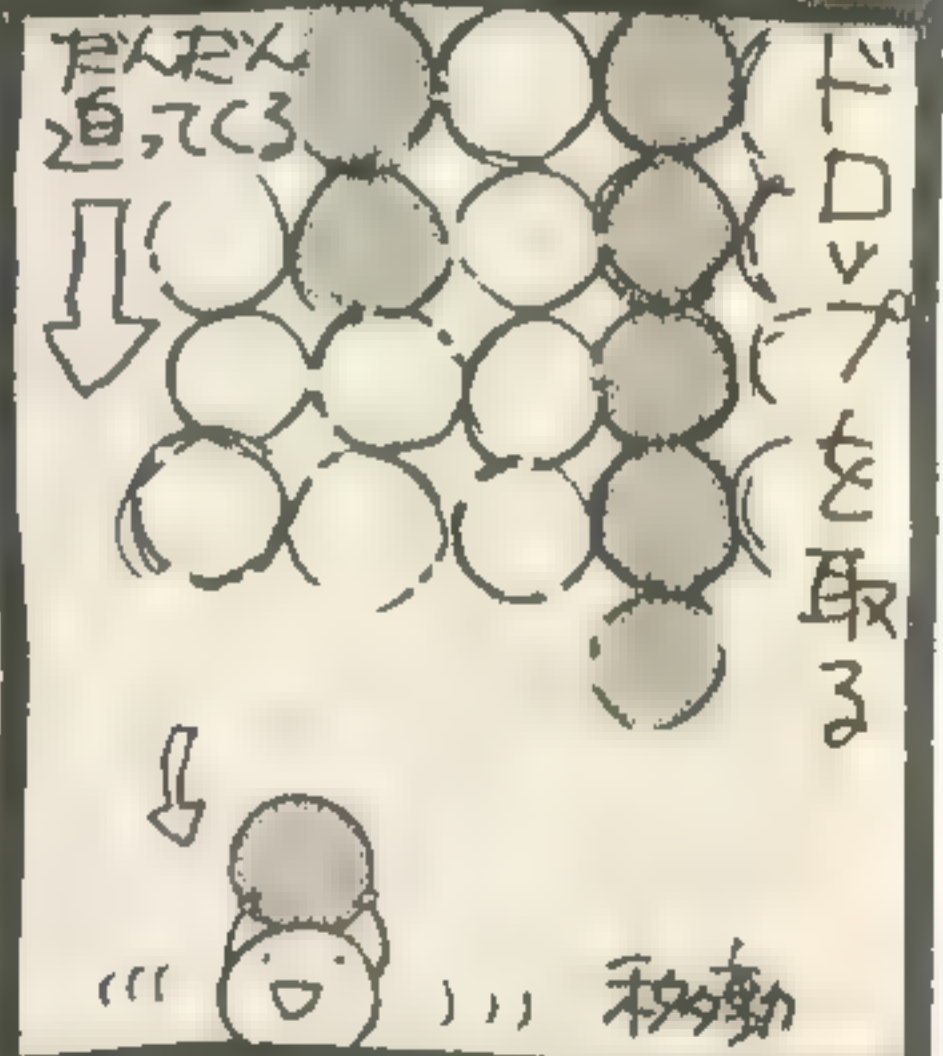
と、いうところまで。



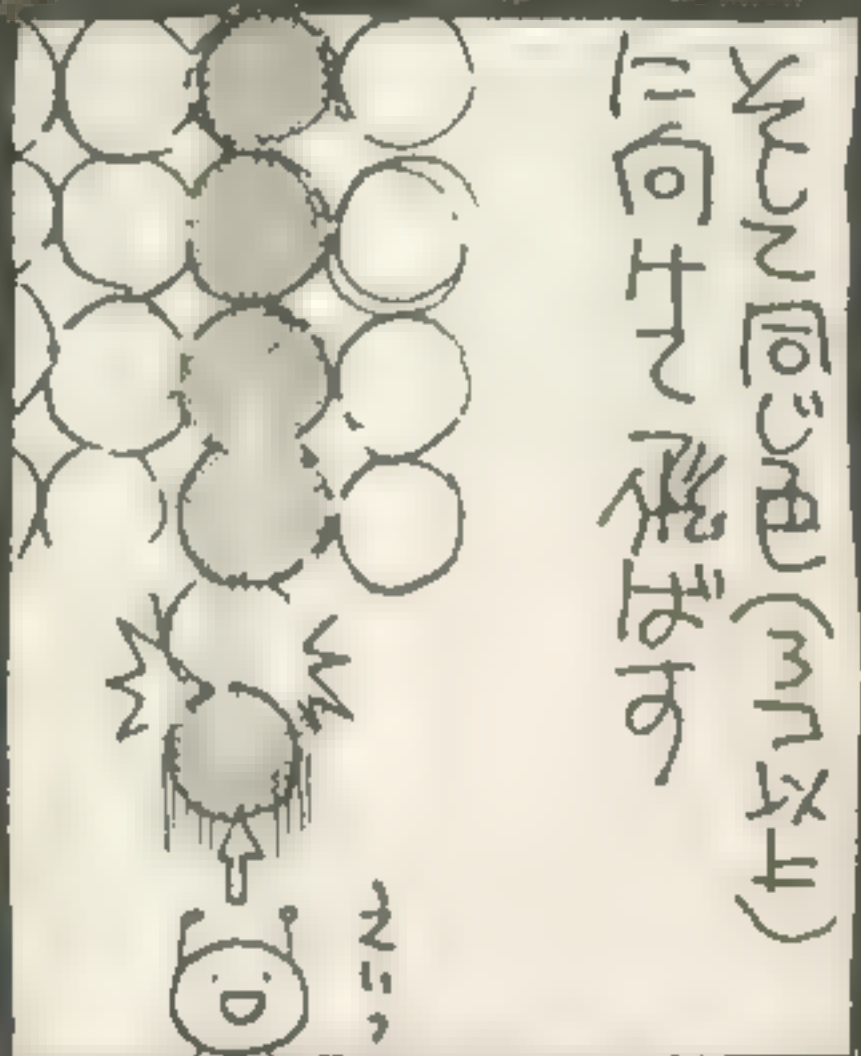
マジカルドロップは、シューティングゲーム



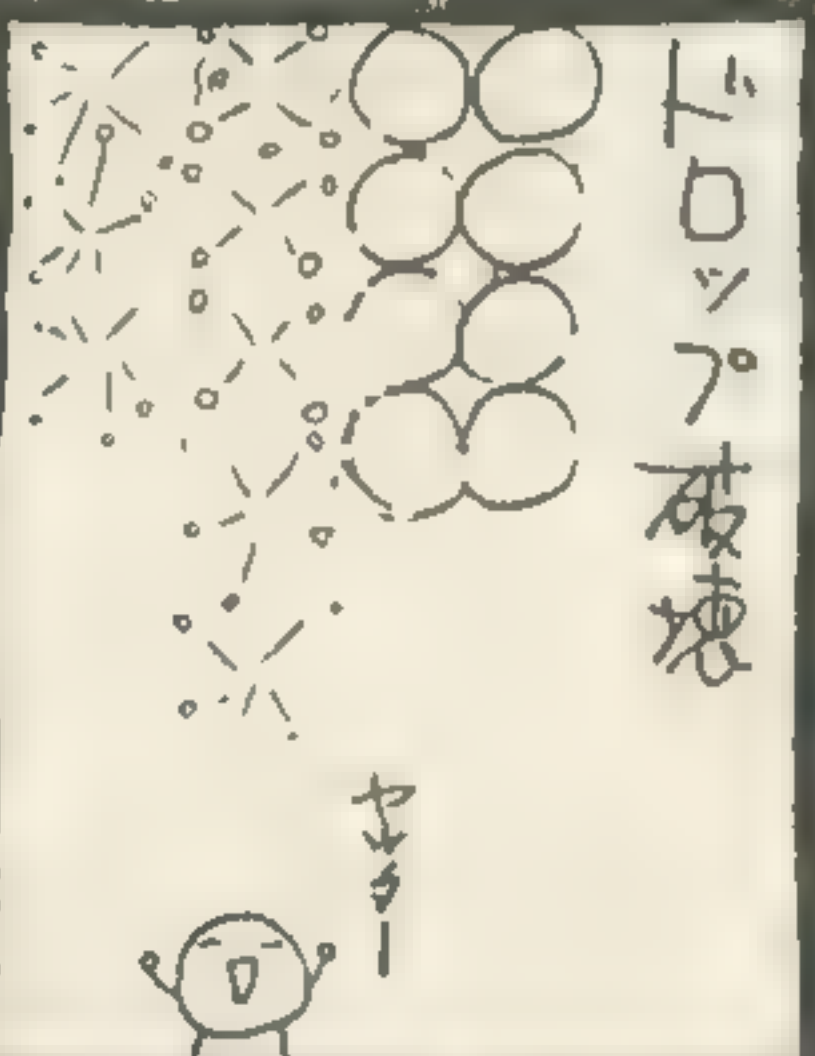
ふっふっふっ「マジカルドロップ」が、バズルだと思ってる人。甘い甘い甘い



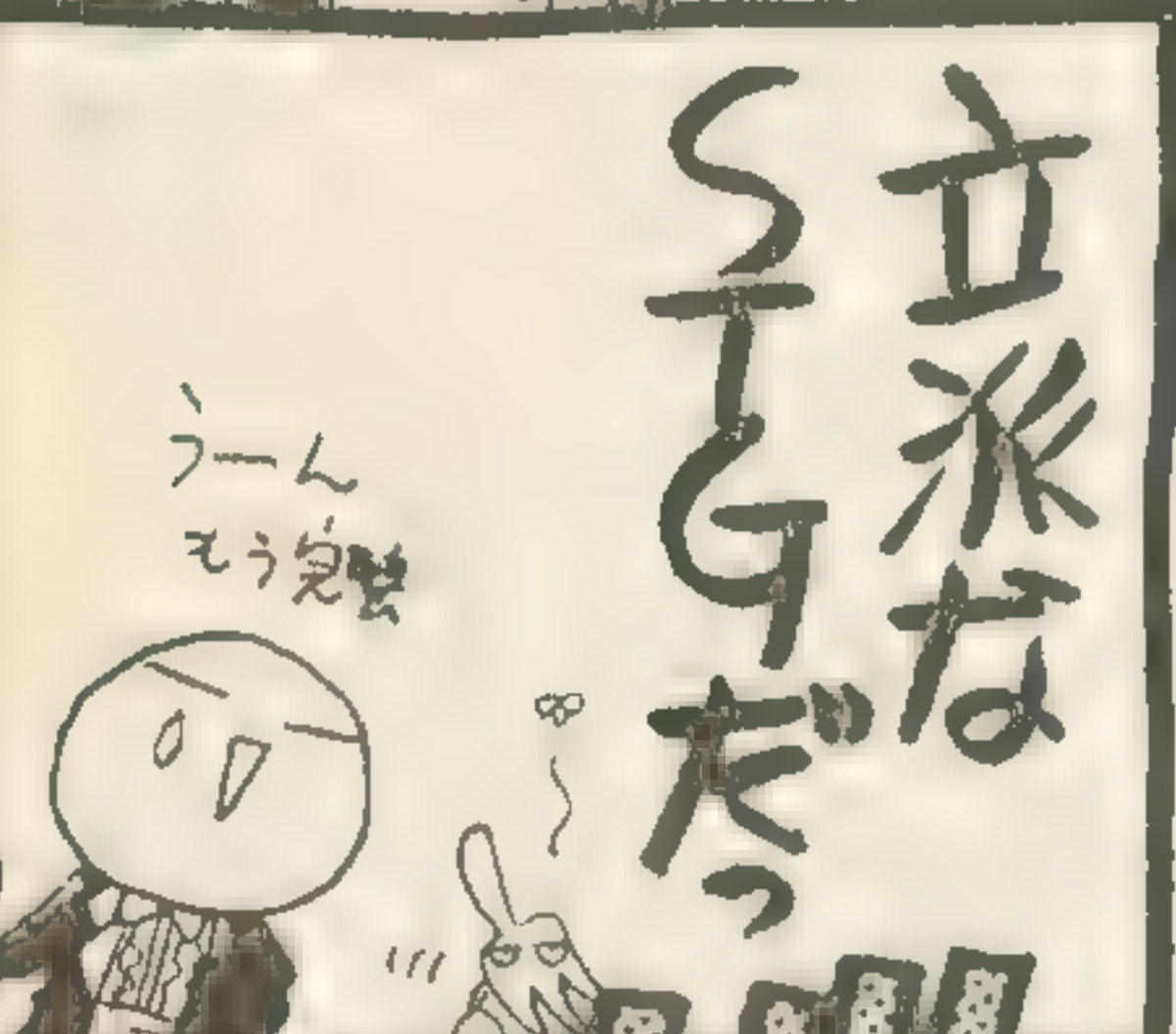
ドロップを取る



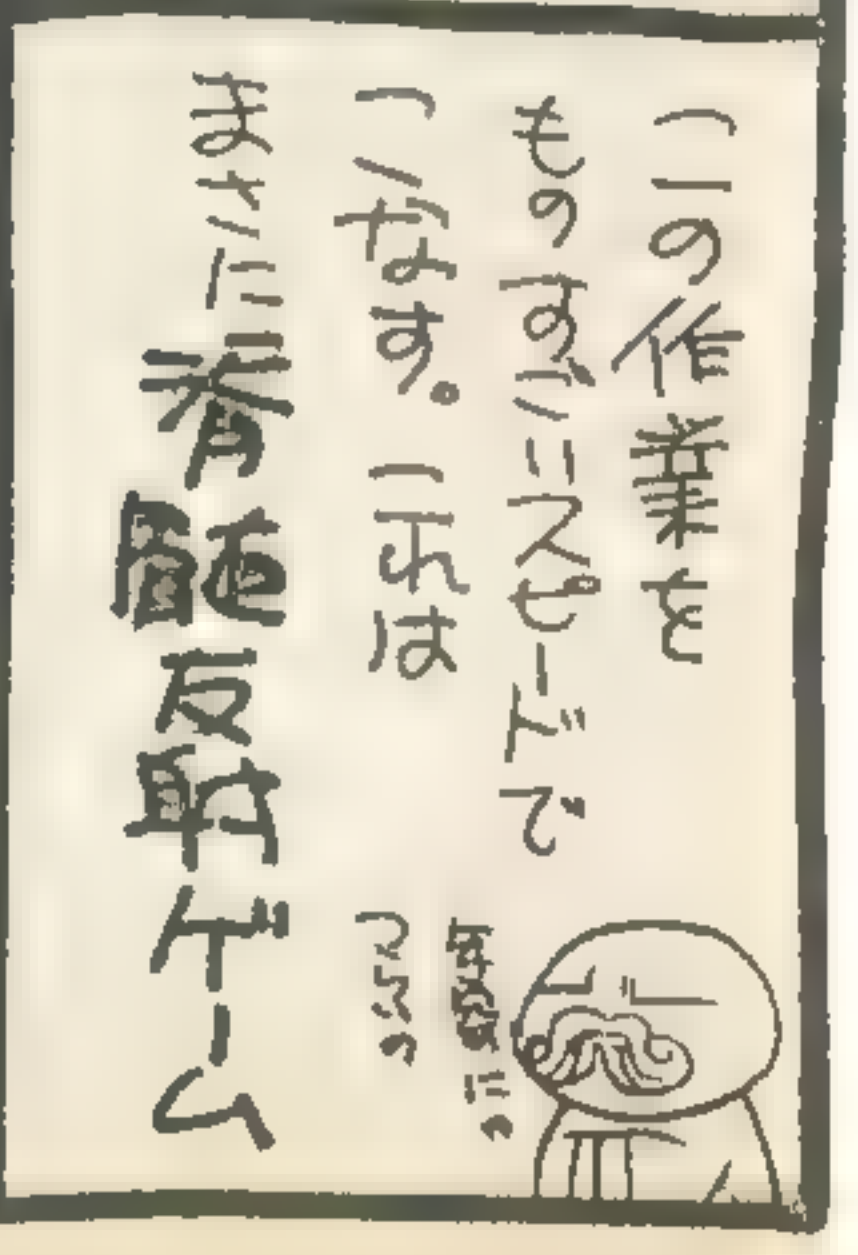
同じ色(3つ以上)に向けて飛ばす



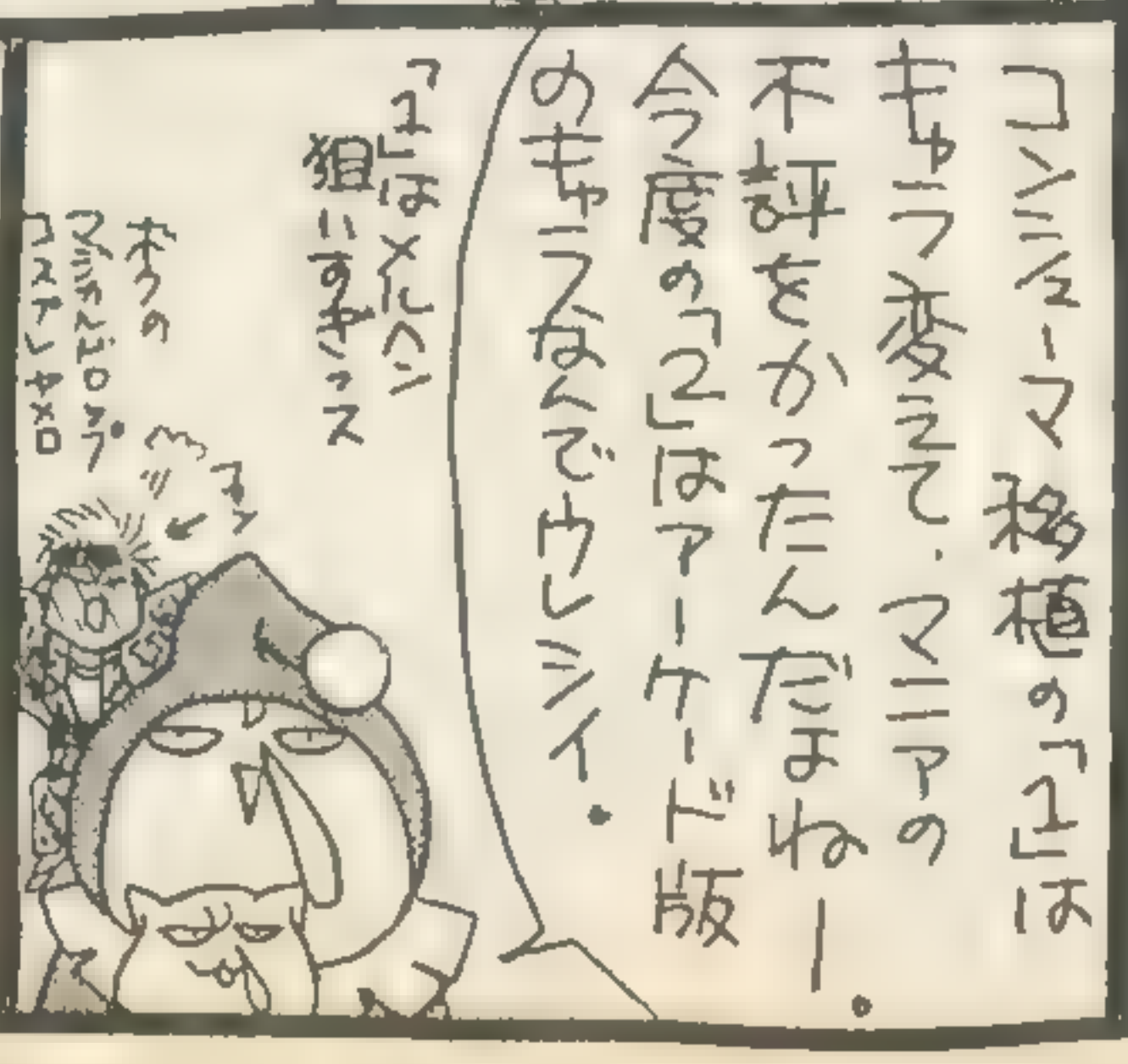
ドロップ破壊



立派なシューティングゲーム



この作業をもう一回スレッドでつなぐ。これはまさに背筋反射ゲーム



コンニャーマ移植の「1」はキャラ変えて、マニアの不評をかっただよぬ。今度の「2」はアーケード版のキャラでウレシイ。



おっとそこにいる間にカオスくんが何か刺したようだ!!

マジカルドロップは DECO さんの商品です。







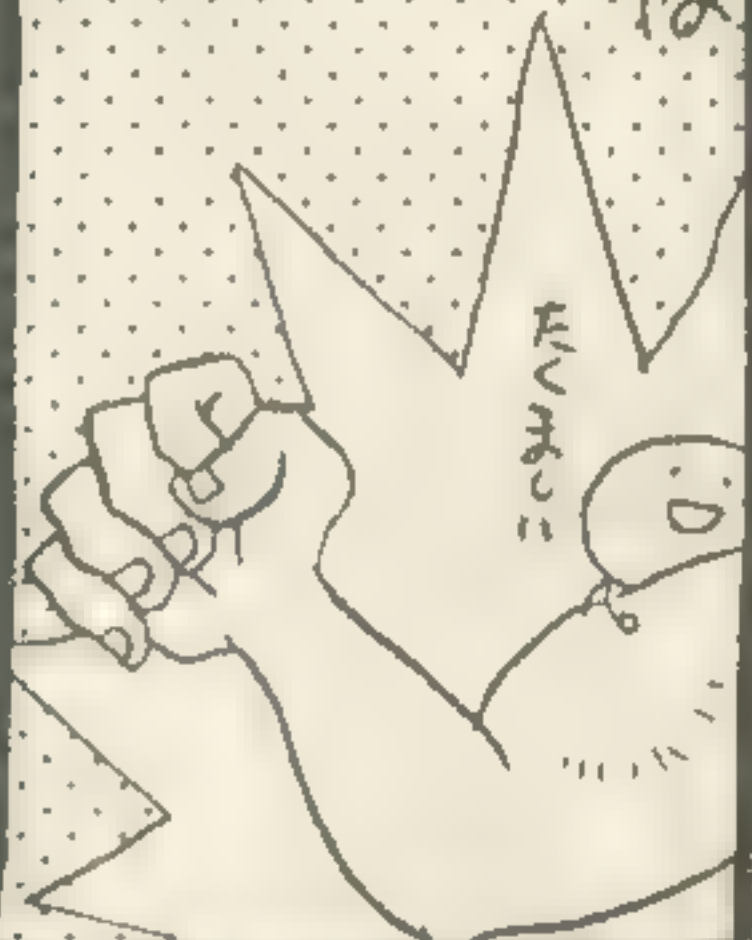
ただ、マシカルドロップは  
思考性あり  
反射神経重視  
なめに対して



**脱**

かみ要と  
なる。

ハズレおっぱいは  
思考性ナ  
ス

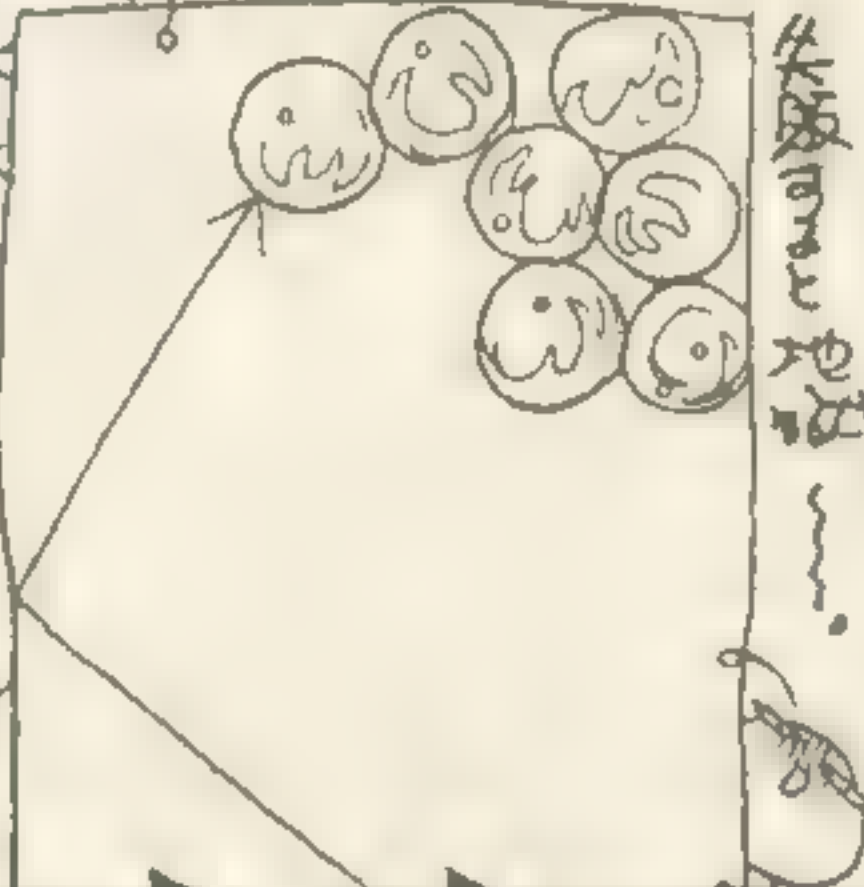


**中毒性**

これは  
このゲームに  
じーヤードの  
要素な  
が入ってる  
ため  
ニニがまた  
ものすごい

を生むのメ。

うまく消せとまれー



パズルの  
面白さは  
発度と中毒性

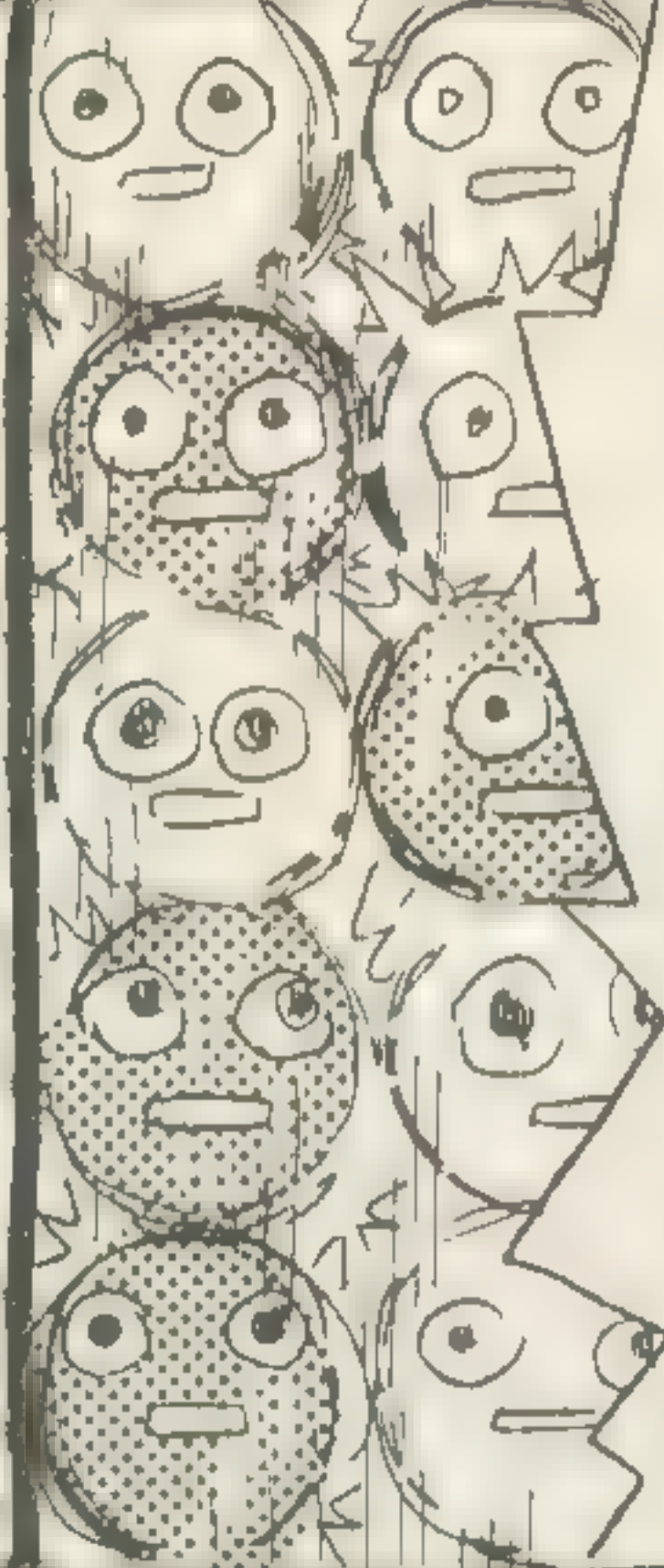
そんな  
パズルボ  
アイル  
エライと  
ニニ  
は一人用  
も  
あもしろ  
い  
とニニ。



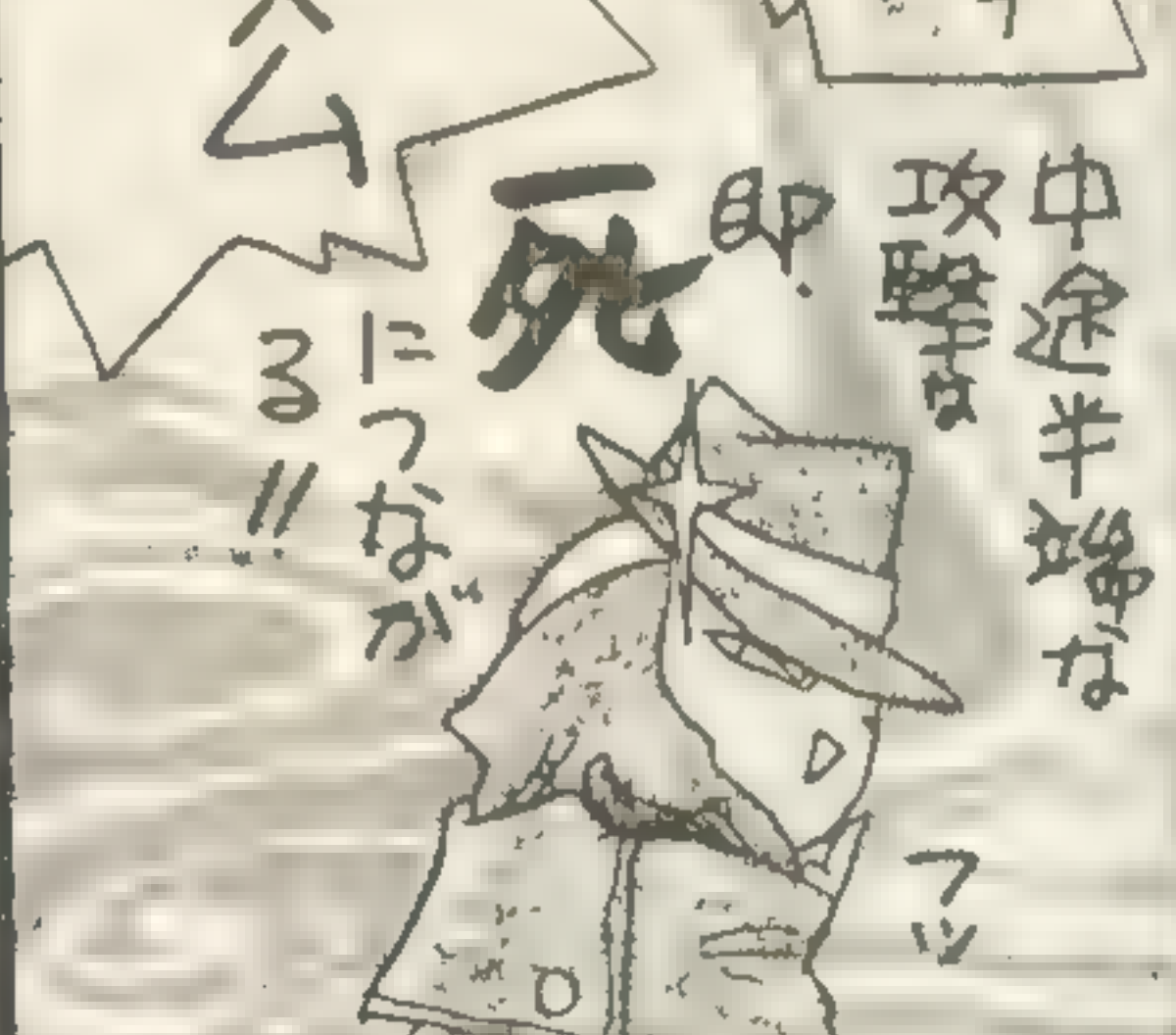
# 炎の対戦諸兄のゲーム

として、発度No.1

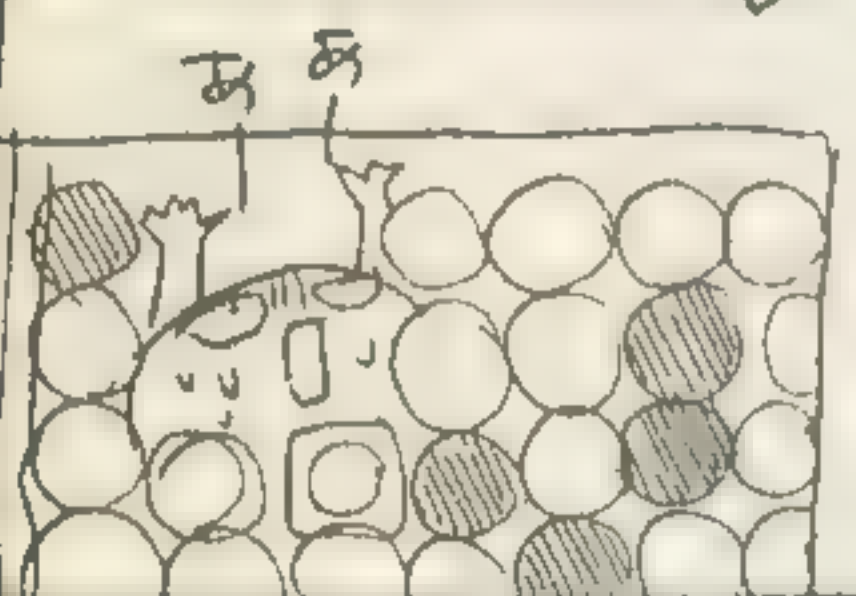
「対戦はするんだま」だあ！



とにかくハデ。  
ドカーンと攻撃  
ドカーンと帰る。  
く。



一足な上まで  
つまこも



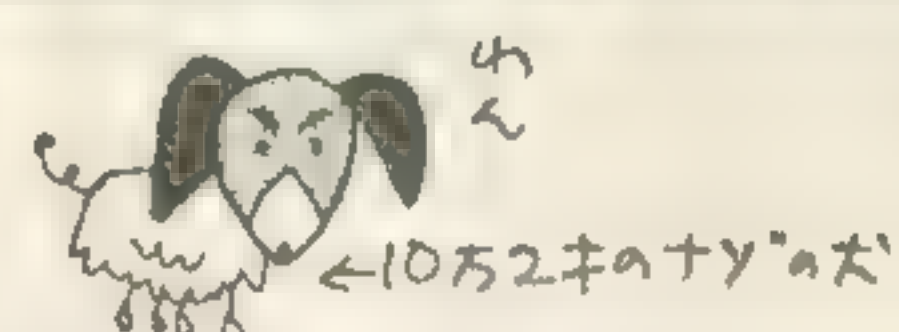
**ねばり腰！**

こたをこまうかこせな  
一発逆転！！  
このゲームはズバリ



へ関西人小野

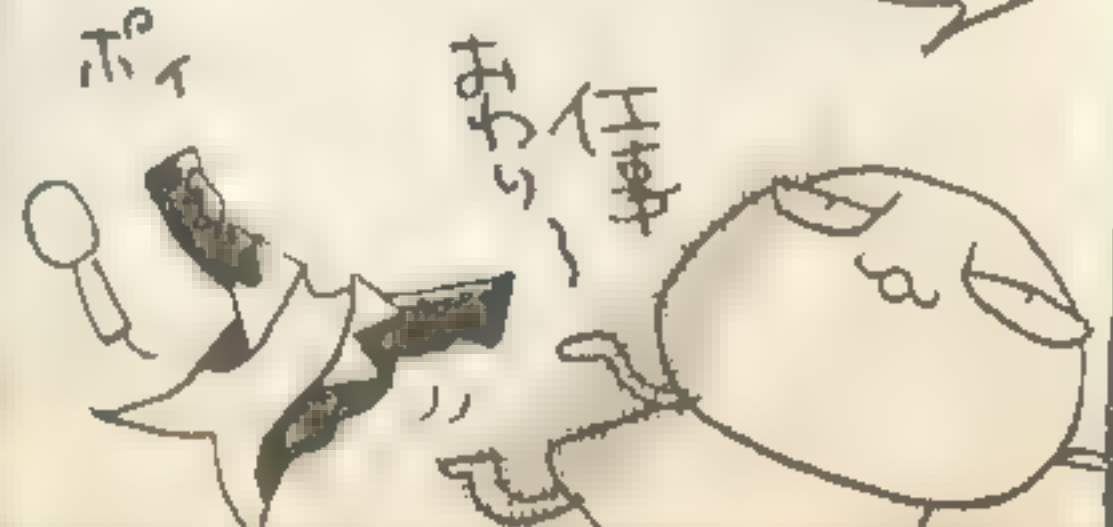
おは  
つがた  
なあ。



あー

しかしナー  
「おはようはーい」  
「うんたうと」  
なんでもかんでも  
「おはようはーい」  
のほやー

とてんてんてん  
てんてんてん  
てんてんてん



カオスくんが  
ゲーム批評し  
嫌な顔を！！



とりあらず  
みんな  
ゲームの評価  
は自分で  
しようね  
！！



END. 70分 時のハネポン(20h)マシカルドロップ(10h)く3リムPA!(13h)で3~ん(30h)はとばく(15h)  
パズルボアル2.2x(50h)はすだま(12h)



# GAME SOFT REVIEW ③

ポポロクロイス物語

## 見事に描かれた世界。 名作へつつながる確実な一歩

素材も一流。味付けも最高。だが残ってしまう今一歩の食い足りなさ。その感覚を生むのは何なのか。

### 子供も大人も遊べる RPG

忘れられない感動に触れてほしいと銘打ち、SCEが満を持して送り出した作品、それが「ポポロクロイス物語」である。

ポポロクロイス王国の幼い王子ピエトロは、死んだと思いこんでいた自分の母親が、実は王国と自分を守るために、過去に氷の魔王と戦い、その結果、闇の世界に取り込まれてしまったという事実を知る。そして母の意識を取り戻す旅に出ることで、頼れる仲間を得、世界の真実に触れながら、成長していくのである。

クォータービューの立体感溢れる世界描写のもと、主人公は仲間

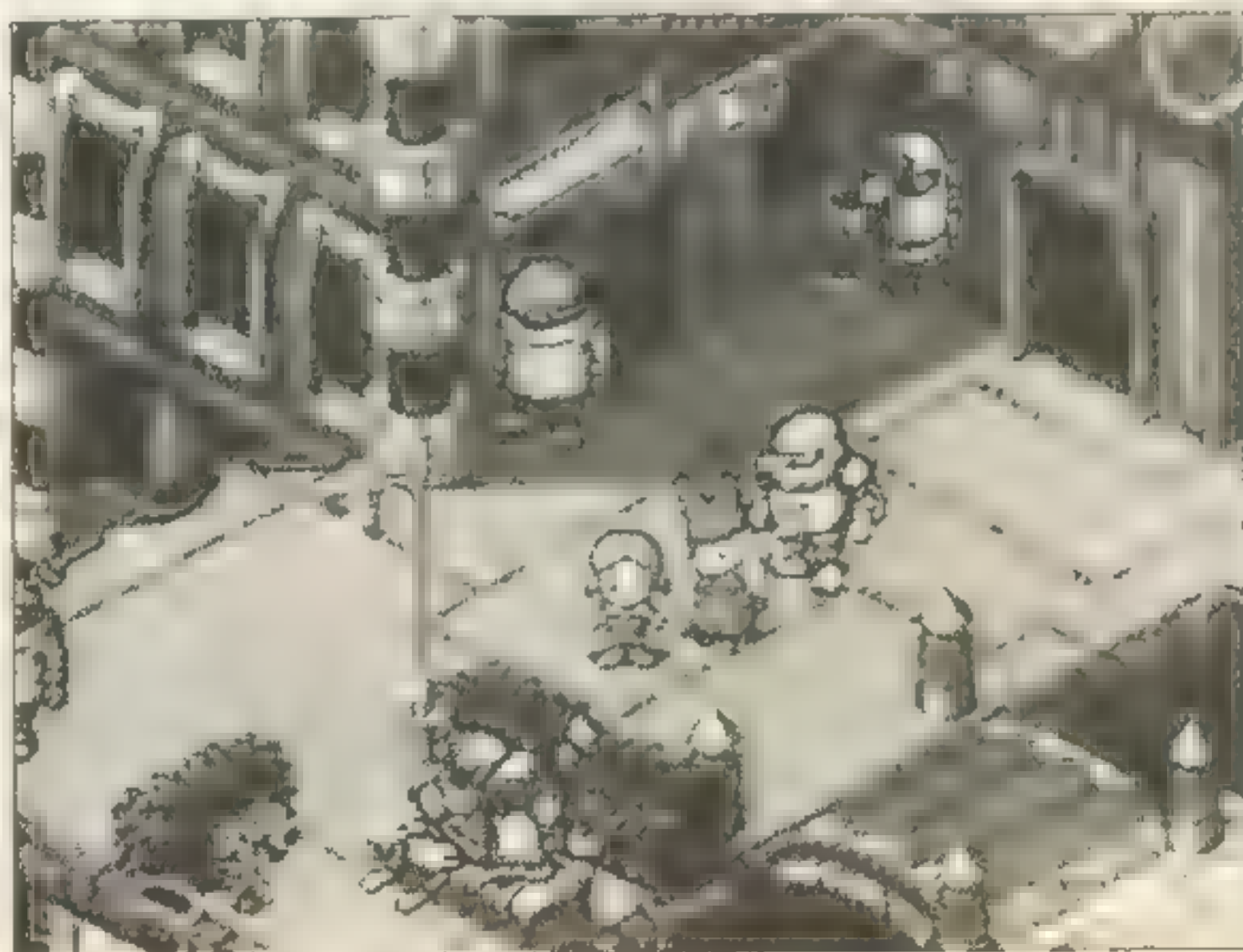
を引き連れてフィールドを走り回り、敵と遭遇すれば、そのままフィールド上でコマンド選択型タクティカル戦闘画面に移行し、戦闘終了後には経験値を得、レベルアップもする。技や魔法の名前を叫んだりする辺りが、「アークザラッド」系のニュアンスを醸し出しており、プレイ感としては、オーソドックスな「新世代機RPG」と言ってしまうといいだろう。

細かい描き込みによる世界観の再現は、その原作に払った敬意に満ちており、物語を進める手を止め、ただその場所にたたずんでいたいと思わせられることが何度もあった。キャラクターはかわいらしく、表情豊かで、柔らかく心地よい音楽は耳に残り、声優を起用

したナレーションなども、まさに絵本のような雰囲気を出している。所々に挿入されたアニメーションも、非常にクオリティの高いもので、そのための複数セーブ（上書きのみでなく、セーブファイルを別に取っておける）なのだな、と納得出来た。特にフライヤーヨットの浮上シーンは素晴らしく、爽快感に溢れている。

それでいて本作は、アニメとアニメをゲームでつないだだけの「デジコミ」ではない。アニメで見たほうが効果的であると判断した部分のみを示した、理想的な「アニメ処理」がなされているのである。

物語の展開は実にゆったりとしており、童話のページを繰るよう



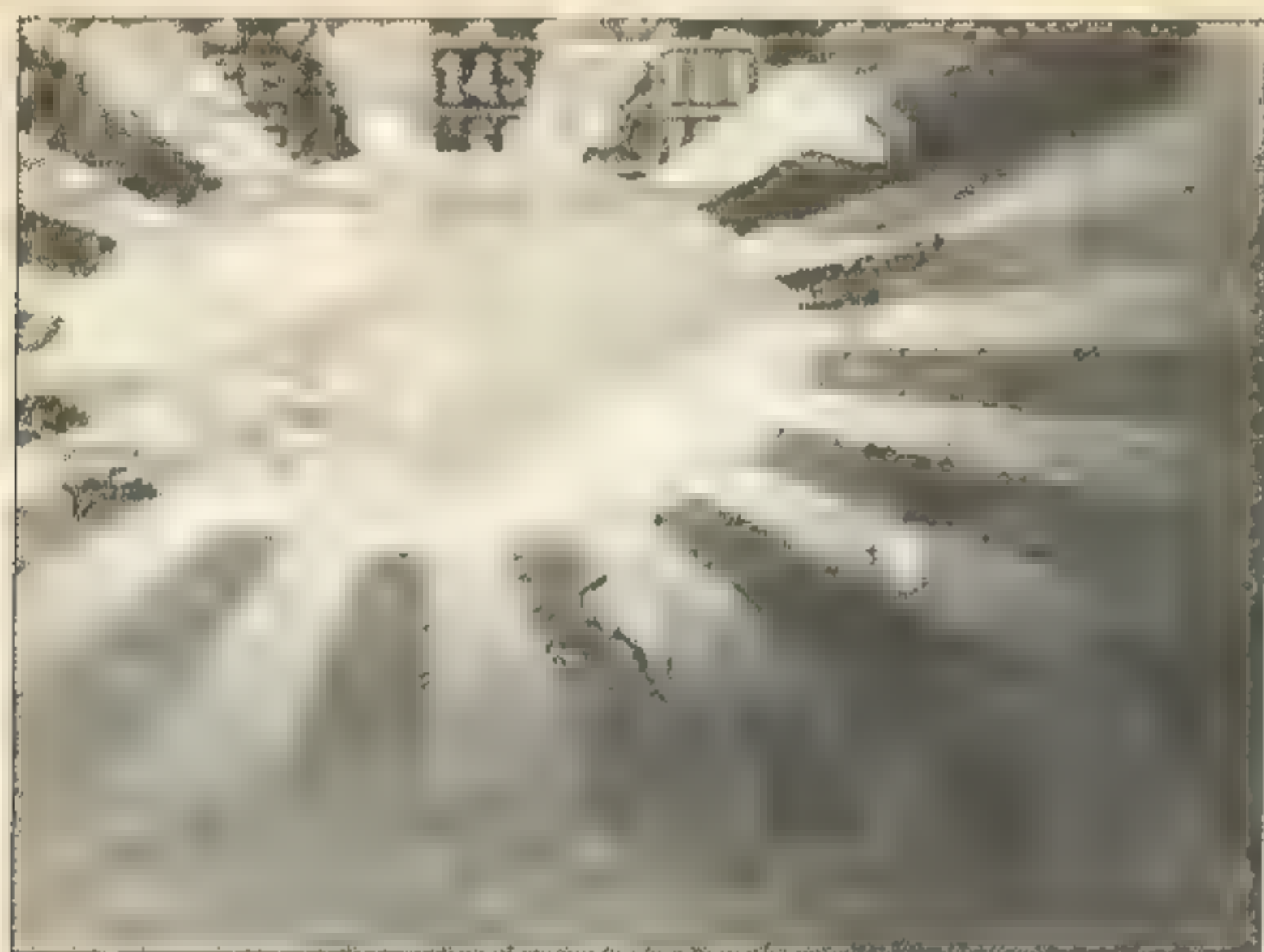
描きこまれた世界は動き回るだけで楽しい。

な感覚だ。ピエトロ王子に対して完全に感情移入してゲームを進める、というよりも、勇敢な幼い王子の冒険物語を読み進めているようだった。森の魔女ナルシアが頬を赤く染めて照れ、白騎士が吠え、ガミガミ魔王が飛び跳ねるのを、

Writer 春生 文

PLAYTIME 40分





戦闘の演出効果も派手だ。

ページの向こうから瞳を輝かせて見守る楽しみ。それは、幼いころおとぎ話のページを繰った童心に似た、優しく温かい気持ちだった。

おとぎ話の中の世界……それは、童心が求めてやまない永遠の理想郷だ。その姿は、ポポロクロイスの世界観に重なっている。日本の子どもたちの心の奥に、かすかに、けれどしっかりと住み着いていた理想世界と、様々な約束事。それが今、ゲームとなつて蘇り、色と音とに生き生きと復元され、プレイヤーの訪れるのを待っている。わたしたちは、またひとつ、秘密の王国を手に入れたのだ。

## 惜しいラスト 名作への道は険しい

しかし、「ポポロクロイス物語」は、非常に残念なところに踏みとどまってしまったと言わざるを得ない。母を救い出すことを目的とし、辛い旅を乗り越えて来たピエトロ王子の帰り着く場所は、ただ一つだったはずである。終盤、物語を盛り上げたいと考えるのはかまわないが、方法論を誤った結果、ツケを払わされるのは、惜しいところで名作の評価を取り逃す制作者側だけではない。感動のクライマックスを待ち続けたプレイヤー側もまた、それを負うのである。ラストの感動へとつながって行くはずの繊細なモチーフ群は常に、空中分解の危険をはらんでいる……

プレイヤーの心の動きを丁寧にトレースし、どこが最善の「引き際」なのかを見定める目を持てたなら、「ポポロクロイス物語」は、まさに忘れられない感動を与えてははずだ。しっかりとした原作を選択し、敬意と誠意を持ってゲーム化し、私たちに新しい「おとぎ



名作絵本のようなやさしい絵も魅力的だ。

話」を贈ってくれたのは、他ならぬ「ポポロクロイス物語」だったのだから……

加えて若干の苦言を述べるとすれば、基本的な部分における作り込みにも、不満がないではなかった。戦闘後にモンスターが落ちたてゆくトレジャーは、プレイ中のお楽しみのひとつなのだが、せっかく落とされた宝箱が「侵入出来ない場所」にあつて取れない（壁の中など）という局面が何度かあったのだ。偶発的な不具合の可能性を差し引いても、やはり気にかかった。また、PSの純正パッドでは、十字カーソルの形状上、斜め

入力がしづらいのだが、主人公の移動経路が斜め主体となっているため、操作に慣れるまではストレスを感じる。細かな部分ではあるが、プレイ感覚を左右するベイスックな点だけに、以降の改良を、願いたいと思う。

名作への道は険しい。

しかし本作は、充分、大いなる足跡に成り得たはずである。ゲームはやがて動く絵本として、大人たちに、子どもたちに、新たな王国の鍵を手渡して行けるようになる……

その日を、信じたいたではないか。

### ライタープロフィール

春生 文（はるお・あや）

1967年生まれ。誕生日を迎えるたび、生きてこれたことに感謝する。人はいつ死ぬかわからない。だからこそ、いつ死んでも悔いのないよう精一杯生きていたい。三十路まで半年もない今、人生は常に足りない。努力は、惜しみたくない。

### アークザラッド [RPG]

メーカー：SCE/機種：プレイステーション/  
価格：¥2,800/発売日：'96年7月12日  
「プレイステーション・ザ・ベスト」という低価格版の発売で再び売れているとのこと。Ⅱの発売は少しのびたけど、その分深く練り込まれているといいですね。

関連作品

メーカー：SCE/機種：プレイステーション/価格：¥5,800/発売日：'96年7月12日

©1996 Sony Computer Entertainment Inc. ©YOHISUKE TAMORI



TOBAL NO.1

## スクウェア発3D格闘 ゲームの真価を問う

一般ユーザーからゲーマーまで、多くの注目を集めた「トバルNO.1」は、その前評判通り優れた作品だったのか？

### 一般性のある 分かりやすい内容

衝撃のフレイステーション参入を果たしたスクウェアの新作は、RPGではなく3D対戦格闘であった。それが「トバルNO.1」(以下トバル)だ。

大量のTVCMや雑誌で言われていたように、この作品は新たな3D対戦格闘の道を示すことが出来たのか、非常に興味深いところである。

またこの作品は、ドリームファクトリーという、「バーチャファイター」「鉄拳」などといった格闘ゲームを手掛けた制作者たちが開発を担当しているという。いわば夢のタッグの実現だ。いやが上にも

期待は膨らみ、胸をはずませつつプレイしてみた。

ゲームを始めると、テクスチャを貼ってないものの、キャラクターが滑らかに動いている。操作した感じも、入力の反応も良く、十字キーを押した通りにキャラクターがフィールドを動く明快な移動システム、フレイステーションのハッドに合わせ上・中・下段に振り分けられたボタンなど、なかなか親切設計であり、特にストレスは感じなかった(ボタンによるジャンプは馴染みにくかったが)。

難易度の方も適切に設定されており、他の格闘ゲームに見られるCPUの超反応(注)もないので、不快感を募らせることはなかった。分かりやすい入力形態、適切な

難易度など、かなり一般ユーザーを意識した作りであり、それに関しては成功していると思える。

### 制作途中のゲームの ような印象だった

そんな「トバル」であるが、手放して絶賛できるかといえば、なかなか厳しい部分がある。

基本となる格闘部分であるが、まずプレイしていても爽快感がまったく感じられない。キャラクターに重みがなく、相手を攻撃する感触、攻撃をされた時の痛みなどが、プレイヤーに伝わらないのだ。連続技などを決めても、それに見合うだけの気持ち良さが得られないために、プレイしていても面白くないし、技を極めようという気

になれない。

他の3D格闘ゲームが、より豪快、より派手になっていく中で、「トバル」は非常に地味な作品に見える。基本となるシステムはしっかりしているが、ブラスラルファ的な「トバル」らしさが感じられないので、他の格闘ゲームをやりこんでいる人間にとっては物足りなさを感じてしまうのではない。

次に、全体的な演出の不足があげられる。前にも少し触れたが、ゲーム中でもそれ以外の時でも、とにかくプレイヤーを楽しませようとする要素に欠けているのだ。サウンドやグラフィック、メッセージなど、とても力が入っているようにには思えない。背景に至っては

(注) 超反応：対戦ゲームにおいて、CPUがプレイヤーの技を出したのを認識して瞬時に反撃すること。人間では返せないようなタイミングで反応してくるので、非常に理不尽さを感じる。

Writer 若松 匠

PLAYTIME 32時間



スカスカと言っているほどだし、オープニングからエンディングまで、味付けのない料理を食べさせられている気分であった。

テクスチャーを貼っていない生ポリゴンがこのゲームの売りだが、ゲーム全体にテクスチャーが貼っていないかの如くむきだしで装飾がないソフトに見えてしまう。

テクスチャーが貼っていないので、せつかくの鳥山明氏によるキャラクターデザインがゲームで生きていない。また、せつかくの個性も技がすべて似たように見え、どのキャラクターを使っても同じ印象を受けてしまう。モンスターやエイリアンなどのキャラクターに、変なリアル指向が混ざっていることが、技や動きに制限を加えているように見える。

生ポリゴンだけに、キャラの動きは良い。だからといってそれだけではゲームとして成立しないであろう。

第三に、このゲームの売りである「掴みからの駆け引き」「360度フリーバトル」という部分も、製作者たちの意図したほどに効果

を上げていない。

掴んでから、投げやその他の技につなぐには、相手を押ししたり引いたりといった動作が必要になるが、そういった技をかけるための連の動きも、掴む時点で相手からの簡単な打撃攻撃であつさりど潰されてしまい、熱い攻防につながらないことが多い。

360度フリーバトルは、攻防の選択肢の一つになるほどの画期的なものといえず、面白さにつながつていない。せつかくキャラクターが自由に動くのに、カメラ（視点）の動きが遅く、キャラがもう一方のキャラの奥に隠れてしまうこともままあつた。

「掴めるから凄い」「自由に動けるから凄い」というのではなく、そこからユーザーに面白さを伝えなければ、その宣伝文句も空しく聞こえる。

爽快感がなく、演出がなく、面白さが伝わらない。全体的に平板な「トバル」は、まるで開発途中のゲームを遊んでいるような印象を禁じ得なかった。鳴り物入りで登場したスクウェアのプレイステーション

ヨン参入第一弾ソフトにしては、残念な結果であつた。前宣伝を聞いて壮大な打ち上げ花火を期待していたのに、小さな花火がポンと鳴っただけで終わったというのが正直な感想である。

## クリエイターとユーザーが納得できる方針を

ところで、この「トバル」には、本編の格闘ゲーム以外に、本編よりも面白いといわれるサブゲーム「クエストモード」や、来年登場するあの「FFVII」の体験版、新作ゲームのムービーがしたま入ったCD-ROMなど、あの手この手のオマケが付いている。

確かに話題の超大作が、足先にプレイできるとなれば、それはかなりの購買意欲をそそることになるだろう。

それが、単なるユーザーへのサービスなら良いのだが、天下のスクウェアが、売るためには手段を選ばず一筋の発想をしたのなら、それは許されないことである。それはあまりにもユーザーに失礼だし、本編を制作したクリエイター

に対しても心がなすすぎる。

「FFVII」の名を借りなくとも、正々堂々と本編の格闘ゲームだけで勝負できるようなレベルの高さを見せ付けて欲しかった。それができなければ、もう少し発売時期を遅らして、内容をじっくり練り込むべきだったであろう。移籍したクリエイターにとって、第一弾のソフトはとても大切なものである。クリエイターのためにも、「2」で良い物を出せばいい、などと安易な発想だけはして欲しくないと心から望みたいものだ。

## ライタープロフィール

若松 匠（わかまつ・たくみ）  
得意なゲームはアクションシューティング、トレジャー・コナミ・ナムコなどのゲーム（非ポリゴン系）に特に思い入れがあつて、ワープの飯野さんと一緒に仕事かしたいと思つてゐる。

### 闘神伝 [格闘ACG]

メーカー：タカラ/機種：プレイステーション/  
価格：¥5,800/発売日：'95年1月1日  
プレイステーション初期に発売された3Dポリゴン格闘のひとつの成功例。続編が出たりベストになったり二頭身になったり、様々な展開を見せている。

関連作品



NOëL～ノエル

## 惜しまれる志の高さと 内容の乏しさのギャップ

高いビジュアルセンスと「会話」を中心とした新しい方向性で話題を集めた「NOëL」。その実力は人気に見合う優れたものだったのだろうか。

Writer 城崎サイハル

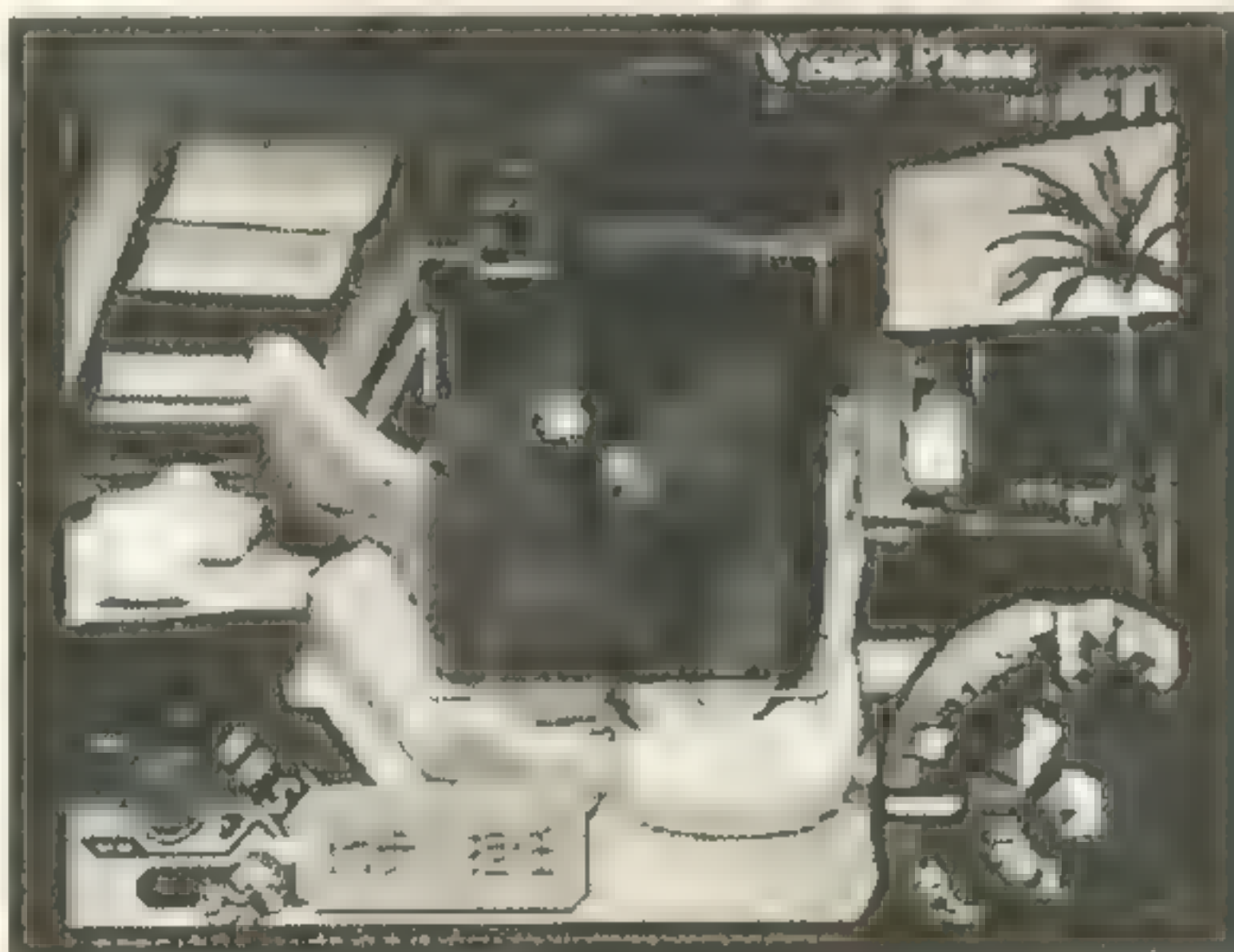
PLAYTIME 12時間

### 会話を中心とした 新しい方向性

「NOëL」は、パイオニアLDCから発売された、美少女対話シミュレーションゲームとも言える作品だ。発売前から、そのデザインの高品質や細かいアニメーション表現などが話題を呼び、初回発注で約10万本を記録するスマッシュヒットとなった。その最大の特徴は、「女の子との会話を楽しむ」といった行為をコンセプトとしている点にある。一言で言い捨ててしまふと疑似テレクラともいえるシステムなのだが、現状のゲーム市場がもはや「ゲーム」というカテゴリーで明確に区分することが難しいほど多様化している中で、恐

怖や好奇心、またあらゆる知的欲求がエンタテインメントとして消費されている傾向にあるのは明らかだ。その中で「会話」自体に快感原則を追求する試みは、多くのメーカーが「二番煎じ」ときメモドキゲーム」を乱発している中で、少なくともゲーム制作者としてクリエイティブな行為と言えるだろう。

「NOëL」は、この「会話」をゲームの勘所とするために、ゲーム中のキャラクターとのコミュニケーションをリアルタイムで行うことに非常に力を注いでいる。たとえば、プレイヤーがこのゲームの構造や世界観に没入させるために世界観を近未来の架空都市とし、ネットワーク構造やデジタルフォンという設定を与え、モニタ



こうして「会話のキャッチボール」をしています。

ー越しのプレイヤーとゲームキャラクターとの距離感を限りなくゼロに近づけようとしている。そのためゲーム中の女の子たちは、リアルタイムで音声を出し、アニメーションする。会話メッセージが音声のみである点や、ゲーム中あ

えてプレイヤーの名前を入力せず、すべて「きみ」と呼ばせている点など、徹底してプレイヤーへの説得力を追求した結果だろう。ゲームの時間軸の設定でも、架空の女の子たちにリアリティを与えるために、学校やバイトなどゲーム世界での彼女たちの時間的都合でアクセスできる時間を限定して、「リアルタイム」感をうまく演出している。ややもするとローテクでオタクっぽく、泥臭い印象のある「美少女もの」の中で、アニメや音声の膨大なデータ量や、洗練されたグラフィックによって、作品にソフィスケートされたイメージを持たせることに成功している。この部分が最大の訴求力をもっており、ここに乗ったユーザーは、





女子高生の移り気な面を良く表してる…のかな？

## 惜しまれる内容の ストイックさ

メーカーにとっては本当に「良いお客様」だったのだろう。

だが、対話型アドベンチャーゲームや「エミー」のような対話型AIなどが発売されている中で、「Noel」ではプレイヤーに明確な最終目的（女の子と親密になるという根幹原則はあるが）を与えるわけでもなく、過程自体を楽しむシステムとしては未消化な感がある。電話での会話だけでリアルな疑似恋愛を堪能するには、内容があまりにストイックで、商品と

して成立させるのは少々苦しい。モニター越しのコミュニケーションという行為に特に明確な必然性がなければ、電話ではなく直接コミュニケーションを求めたくなるのが普通ではないだろうか。近未来的に処理されたシステムチックな画面構成や、ビジュアルフォンなどの世界観設定が良くできていくだけに、それがゲームの必然性と言うより容量の問題の解決などの言い訳じみた印象を与えてしまっている。インタラクティブな会話を成立させるために用意されたボールのやりとりも、使い方が難解で、会話と言うよりはパズルゲームをやっているような感じがして、企画コンセプトとは別のゲーム性を生んでいるような印象を与えているが、どうなのだろう。なんとか電話を切られないように、相手の出したためぼしいキーワードをセコセコと繋いでいき、そのご褒美にアニメーションムービーが入るといえるのでは、会話を楽しんだり、相手のごきげん取りをするどころか、単なるオタクのフラグ探しになってしまっている。受

動的に会話を楽しむのであれば、せめてその内容一つ一つに対するプレイヤーの興味や、肯定・否定といったニュアンスを、直接相手に伝えられれば良かったのと思う。

また、会話が最初から全開バリバリで相手の都合で進むので、勘所がなかなかつかみにくい。よく言えば非常にリアル指向だし、悪く言えば難解でキャラ立ちがしていかない。おそらくはきちんとキャラクターの設定が構築されており、それがキャラクターの反応に示されているとは思う。だが、女の子の存在に説得力を与えるために、ユーザーライクな「お話」にせず、世界観をガチガチに締めているので、かえってプレイヤーにキャラクターに感情移入する間も与えないままにゲームが進行してしまい、なんとも不親切な展開になってしまっている。あの大量なデータ検索を必要とするプログラムアイコンも、それが直接会話に反映されるわけでもないの、プログラムの非常に非常に凝った演出が入っているにも関わらず、操作が面倒くさいだけになっている。このゲーム

自体、雑誌やイベントなどで告知されてきた状況を見ると、制作過程で相当の試行錯誤があったのだろう。その中で企画意図とゲーム性、市場性のせめぎ合いが、最終的にこの形で一応の決着がついたかのような感がある。だが、脱「ときメモ」を明確化するため、ある部分をヴァーチャルリアリティ的に特化させ、疑似恋愛を楽しむために必要な要素を排除させていったために、テレクラ以上の疑似恋愛感覚をプレイヤーに与えることができない、対話型AI以下のストイックなパッケージになっているのが大変残念だ。

## 納期優先主義が 蝕んでいる物

また、このゲームの評価を下げてしまったことに、ゲームが止まる、話が繋がらないことがあるなどのバグが多数残ってしまったことがある。一部の量販店で回収騒ぎに似たこともおこり、メーカーに対して苦情が相当来ていることは、関係者だけでなく、一部のユーザーの間でも話題になっている。



3月末のPSエキスポで出展された時の内容から、この期間でマスターアップさせたことを考えれば、調整期間がほとんど取れなかったであろうことは容易に想像できる。これは開発スタッフを責めるよりも、このような未完成の状態でも発売させた、目先の利益優先型のメーカー姿勢を非難したい。確かに安定した売り上げをたてなければ、企業として維持できない状況もあり、納期先行型の開発姿勢もある程度許容されるべきものなのかもしれない。だが長い目で見た場合、それは発売元であるメーカーの評価を下げるばかりでなく、ゲーム市場の崩壊を促す物であることを、そろそろ認識してほしい。ファミコン時代の頃から「バグも仕様のうち一などという風潮もあったが、不良欠陥品であることを認識した上で、なお発売をおおっぴらに容認しているのはゲームくらしいものだろう。今後恋愛育成ゲームが乱立する中で、こうした問題は続出すると思われる。だが、1回のプレイ時間が長いゲームほど、必要以上の調整期間が必要に

## ライタープロフィール

加藤サイ九朗（かとう・さいくろう）

1968年生まれ、業務用、コンシューマゲームを手がけるゲームデザイナー兼プロデューサー。制作の合間に鹿鹿系やダクネスな本で命を削って執筆活動を行っている。別名「マルチメディア超常現象の会」会長。

## ときめきメモリアル [SLG]

メーカー：コナミ/機種：PCエンジン他/価格：¥8,800 発売日：'94年5月27日(PCエンジン版)  
コンシューマゲームに恋愛育成物という新しいジャンルを生み出した立役者。PCエンジンでの発売ということもあり、当初はユーザー間で希少価値が高まった。

関連作品

なることを前提にして、各メーカーはリリースを検討するべきだ。「NO.1」以上にあくどいことを平気でやっている作品やメーカーもあるが、ゲームがすでに映画に酷似したエンタテインメントの産業構造になつてしまっている以上、今後ハリウッドメジャーのように繁栄するのも、詐欺まがいのC級プロダクションの羅列に終わるのも、すべて制作側の意識によることを改めて認識してほしいと思う。

## コレクションアイテムとしてのソフト展開

今やコナミの顔と呼べるほどの盛り上がりを見せている「ときめきメモリアル」。PCエンジンで話題となり、コナミお得意の全機種制覇でプレイステーション、スーパーファミコンへと移植され、遅ればせながらセガサターン版の登場となった。肝心の内容はというとCDのアクセススピードの飛躍的な向上や、それに伴うハラメータの再チューニングなどによる攻略テンポの調整、また最大の変更点として、最後の告白の場面でプレイヤーの方から告白ができるようになった。これについては賛否両論あるようだが、かねてからあったユーザーからの要望になうような作りになっており、まさに「ときメモ」フリークにとつては決定版というようなハッケージである。だが、このゲームの特

ときめきメモリアルSS版

# ときめきメモSS版の意義とは

筆すべき点は、変更内容そのものではなく、移植版の存在意義にある。以前より様々なメーカーからPS/SS同時発売のタイトルが多数リリースされている中で、このソフトは他の他機種移植版と違い、SSハードを持つ独立した新規ユーザーを対象としているのではなく、あくまで他機種版を持っていることを肯定した上で、このSS版の訴求対象を見込んでいる。そもそも、同スペックでほとんど同じ内容の他機種移植が、オリジナル版発売後1年間隔が開いた段階で、そのゲームの存在価値は既に終了しているのが通例である。だが、たとえ細部の変更でも固定ファンは購入する見込みがあるという、いわばキャラクター商品、コレクションアイテムという側面商品価値を持たせているという点に、今後のゲームビジネスの一つの方向性を提示しているといえる。(加藤サイ九朗/プレイ時間5時間)

ときめきメモリアル  
forever with you~ [SLG]

メーカー：コナミ/機種：セガサターン/価格：(デラックス版) ¥6,800 (スペシャル版) ¥9,800/  
発売日：'96年7月19日 © 1994 1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.



ワールドスタジアムEX

## 新ハードと伝統芸の融合。 老舗の貫禄

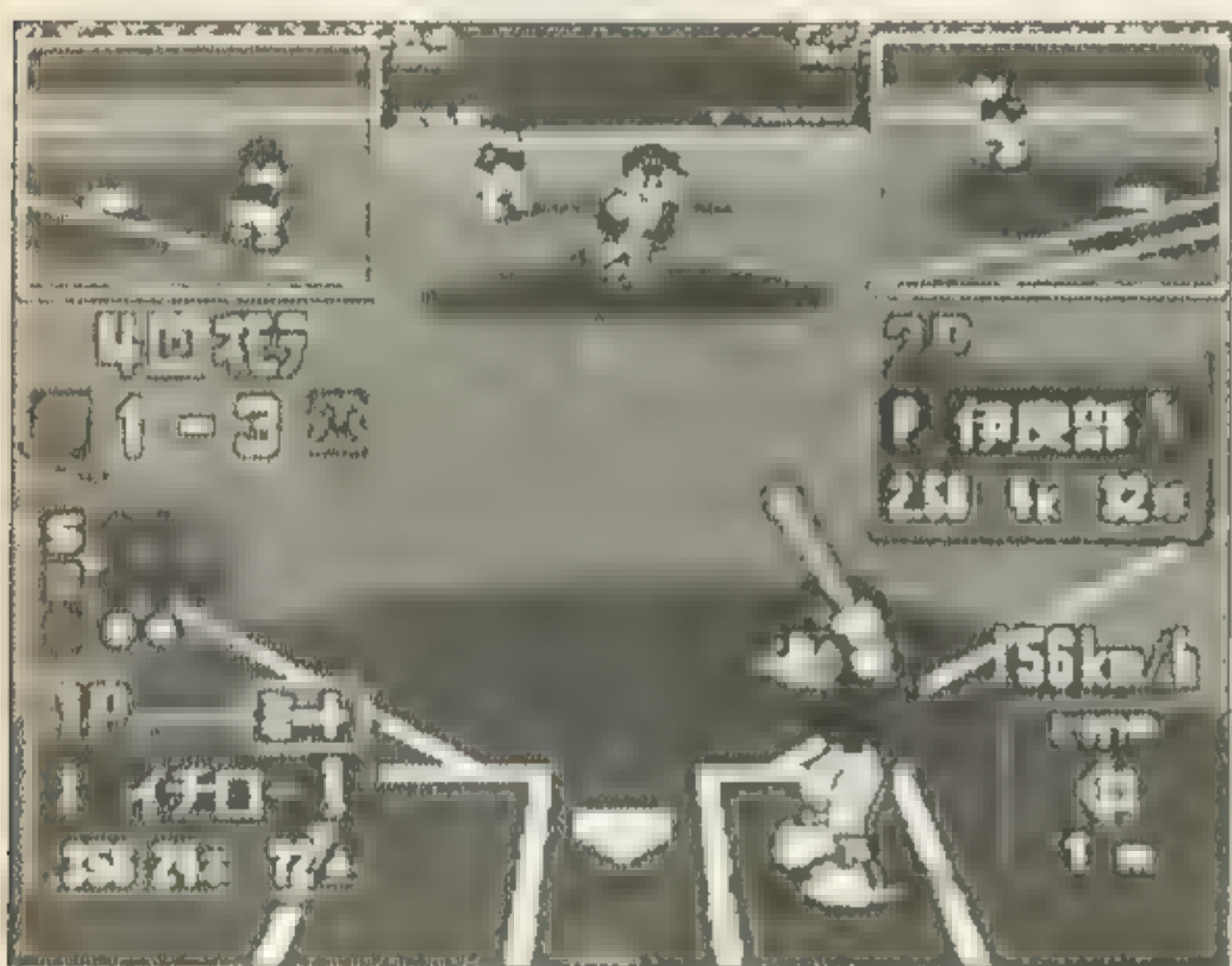
野球ゲームの代名詞「ファミスタ」がプレイステーションで帰ってきた。シリーズ物の持つ深みは、新ハードでどう料理されたのだろうか。

この作品の見所は、ずばり伝統のゲームソフトと新ハードの融合という点にある。ファミスタ、ワースタという説明の必要もない伝統芸を、プレイステーションという新ハードに移植し、いかに開花させるかが、作品論的な意味で、もともと注目される点だろう。

そこでまずは変わった点、つまり新プレイヤーについて、印象に残った物を一通り列挙してみよう。この紙幅ではまとまった作品論は無理だが、遊びがいのあるゲームに仕上がっているという印象だけは伝えておきたい。

### 演出面の強化

映画的演出を伴ったCGオープニングデモ、違う角度から見たTV中継的なプレイ、実在球場をモデルにした3DCGによる精緻な背景画面、ウグイス嬢のアナウ



ネジコンでの微妙な操作が新しい楽しさを生む。

ンスなどリアルで贅沢なSEなど、文句のつけようがないグラフィック面での強化。

### ゲーム面での強化

従来機より投球の表現内容が増え、手元で伸びてくる球を表現できるようになった。また、落差と切れのあるカーブなども表現できる。これはもっぱら投げられた球

の大きさと速度が途中で変化する。ことにより表現されており、新ハードで秒あたりの処理性能が増した恩恵を一身に受けている。高低差をスピードで表現するファミスタ理論が、また一段と進化した。前進、後退、バントシフトがコマンド的に選択できるようになり、風の要素が増えたが、それよりもプレイヤーのコントロールさばきで阻止し得る。エラーや悪送球という要素が加わり、守備が難しくなったことが特筆に値するだろう。

### あいかわらずな点

対COM戦での思考ルーチンが単調。ノーアウト1塁で打者投手がバントの構えも見せないなど、史実にこだわらない采配をみせる。CDROMならではの大容量を生かして、モデルとなったチームらしい攻撃パターンを再現する」といったシミュ

レーション指向ではないようだ。

演出面でのリアリズム追求と、従来のファミスタがもつ独特のゲーム感覚の煮詰めが不思議にマッチしたゲームである。投球、打撃、走塁など全てにわたってCPUの性能アップにより、奥が深くなり遊びがいが増している。しばらくは練習の日々が続くだろう。

### ライタープロフィール

近藤功司 (こんどう・こうし)

1965年生まれ。冒険企画局代表。月刊ウォーロック(社会思想社刊)編集長を経て現在フリーのデザイナー兼コラムニスト。ホードゲームやテーブルトークRPG、PCゲームなどに詳しい。

### 関連作品

プロ野球ファミリースタジアム [SPG]  
メーカー: ナムコ/機種: ファミコン/  
価格: ¥3,900/発売日: '86年12月10日  
説明の余地がいない野球ゲームの定番。「ベースボール」(任天堂)以来のFC野球ゲームでもある。その飛躍はまさに「質的転換」だった。

Writer 近藤功司

PLAYTIME 30時間

ワールドスタジアムEX  
[SPG]

メーカー: ナムコ/機種: プレイステーション/価格: ¥5,800/発売日: '96年7月26日  
© (株) ナムコ



## オーバーブラッド

# AVGとポリゴンの融合。 新たな一つの方向性

これからますます増えそうな、3D表現によるアクションAVG。新しい表現方法を得て息を吹き返すAVGの可能性を探る。

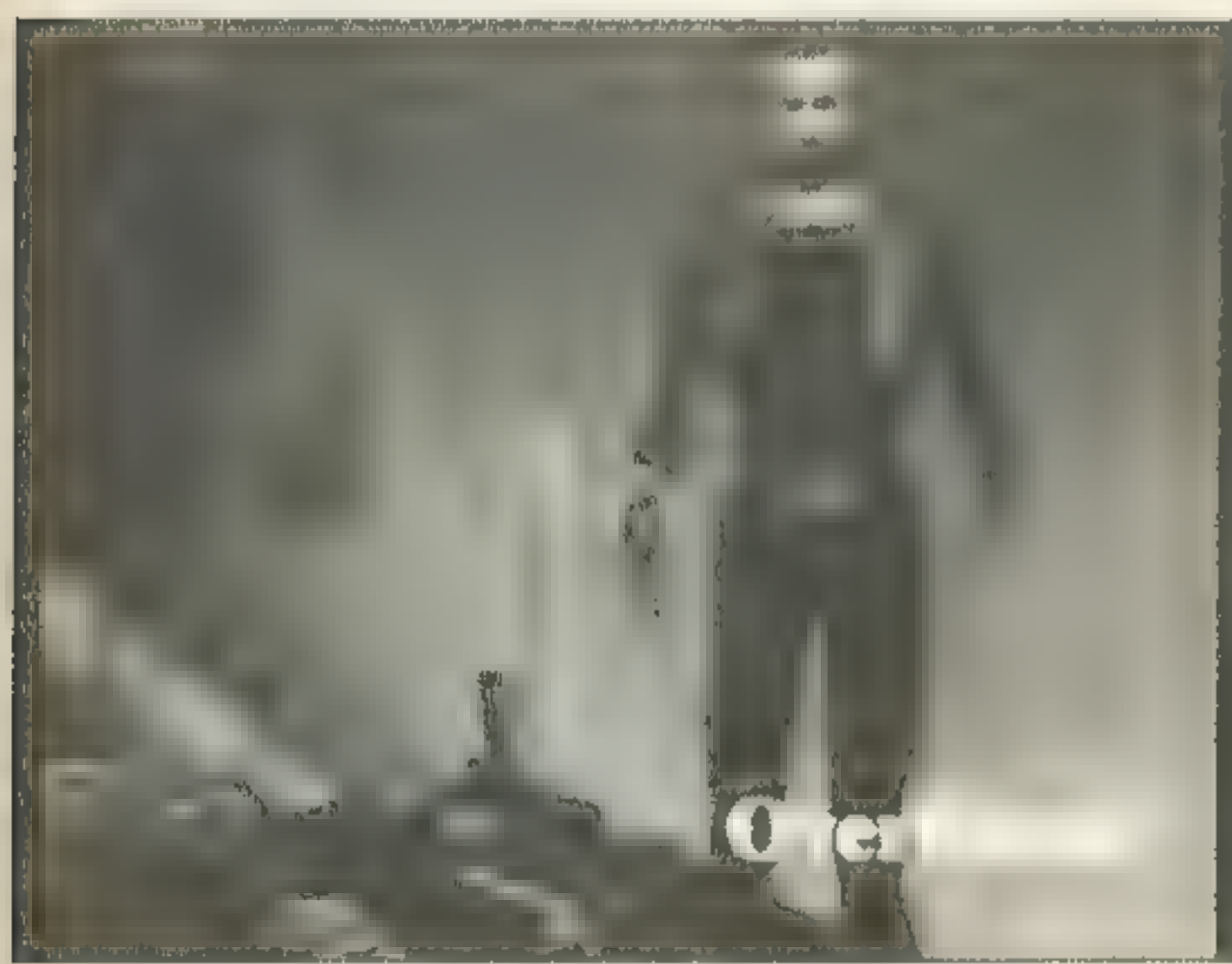
研究所らしき場所で冷凍睡眠から目覚める主人公ラズ。彼は過去の記憶を全て失っていた。謎のモンスターに脅威にさらされながら、ラズは、研究所で行われていた陰謀、そして自分という存在は何かという謎の核心へと迫っていく。「オーバーブラッド」はそんな3DアクションAVGだ。

ゲームの世界観や舞台にそぐわない謎解きをさせられて興が削がれてしまう。そんなAVGは多い。だが、この「オーバーブラッド」では、SFを基調とした世界観にマッチし、なおかつ謎とその鍵との因果関係が理屈で納得できるような仕掛け作りがされていて違和感を感じさせない。その謎も、考えて解くもの、上手にアクションして解くもの、と、その目先を変えることでプレイヤーを飽きさせ

ない。老舗リバーヒルソフトのポリゴン時代のAVGへの一つの回答がここにある。

だが、操作性に若干問題を感じたのも確かだ。操作性の善し悪しは単にプレイの快適さだけに関わるのではない。意図しない行動をとるポリゴンキャラは、挙動がリアルなだけに違和感や滑稽さを生んでしまうからだ。シリアスな世界観を持つゲームにとってこれは致命的だ。一つの解決策として主観視点でのプレイが用意されているが、これでは客観視点を採用した意味がなくなってしまう。客観視点はどうしても操作のしにくさを生む。この視点を中心に据えるならば、操作性への十分な練り込みは必要不可欠であるといえる。さて、ポリゴンで空間、キャラクターを表現するという形式が同

じことから、「バイオ」は「アロイン・イン・ザ・ダーク」などの類似を指摘された。同じようにこの作品も「バイオ」との類似、ひどいものになると「真似」という評を受けていた。だが、始終現れるモンスターに緊張感、恐怖感を喚起させられる「バイオ」、じっくり謎を解いていくのが楽しい「オーバーブラッド」。両作品から受



徐々に明らかになるラズの謎。プレイヤーをひきこむストーリー。

### ライタープロフィール

林村わたる (はやしむら・わたる)

1968年生まれ。雑誌編集者兼ライター。バーチャロンにとっぴり没る日々。珍しく浮気無し。つぎ込んだ金額も過去最高。機体はVIPER II。薄い装甲のもたらす緊張感にふるえる日々。街で会えたらいいですね。

### 関連作品

#### バイオハザード [AVG]

メーカー：カプコン/機種：プレイステーション/  
価格：¥5,800/発売日：'96年3月22日

ロンクセラソフトとなったバイオハザード。マニアックな内容にも関わらず全世界で100万本を売ったのは見事としかいいようがない。「2」の画面の公開も始まり、いやが上にも期待は高まる。ホント早く遊びたい。

ける印象は全く違う。形式は確かに似ているが、それは技術的な変化によって表現方法が増えたという話でしかない。そこをきちんと把握しておかなくてはならない形式に目をとられ、それがその作品が持つ面白さの本質に触れる障害になるなら、そんな分類には意味がないのではないだろうか。

### オーバーブラッド [AVG]

メーカー：リバーヒルソフト/機種：プレイステーション/価格：¥5,800/発売日：'96年8月2日

© 1996 Riverhillsoft Inc.

Writer 林村わたる

PLAYTIME 15時間



刻命館

# 邪悪な心をくすぐる トラップシミュレーション

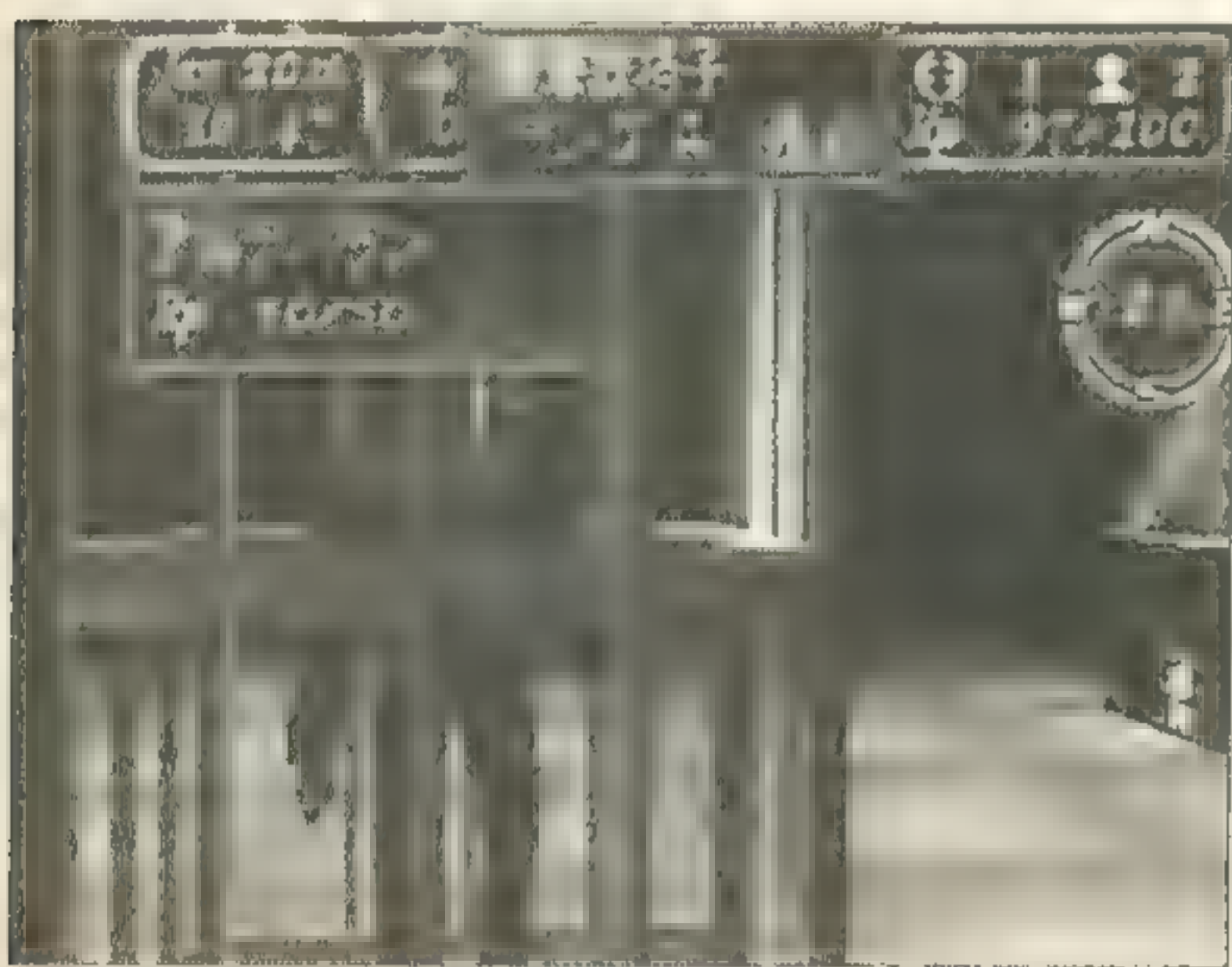
ダークファンタジー「刻命館」は、ストーリーこそ力不足なものの優れたゲームシステムを確立していた。

呪いの館の主となり、罠を張り、罪もない人々を誘い、陥れ、あまつさえ魔物をけしかける……。『刻命館』は、そんな邪悪なゲームだ。

プレイヤーの操る主人公は、実弟に父殺しの罪をかぶせられた第一王子。彼は処刑寸前のところを、不思議な力によって救い出され、それを機に呪いの館「刻命館」の主となる。人の魂をほふり、魔神器を集めて魔神を復活させれば、彼をそんな目に会わせたものへ復讐することが出来るのだ……

始めのうちは操作感覚に慣れずにとまどうが、じきにコツがわかってくると、効果的な罠の設置法、獲物（人間）のおびき寄せ方など、ノウハウが身について来る。そうなる楽しさで仕方ない。特に商人が相手の時など、難易度もそれほどで燃える。バケツだのを投げ

てノロノロと攻撃してくるのをかわしながら、罠スイッチをオン。すると、横から鉄やりがぐつさり。弱ったところをおびき寄せ、魔導クレーンで吊して捕獲する快感。しかし、不幸な王子の復讐戦にシては、おもしろ過ぎないか……。目的のためには手段を選ばない状況だったはずが、逆になっているこ



人間を罠にかけた時の快感が、この作品の醍醐味だ。

とにふと気付く。そう、「手段のため」に目的を選ばない一状態になつてゆくのである。

「刻命館」は、罠の独創性、そして館増築、罠のパワーアップ、魔物合成などのアイディアに、尋常でないこだわりを感じさせる作品だ。理屈抜きに楽しめる娯楽性を持っており、それだけで十分にゲームとしての役割を果たしていると思う。ただ皮肉にも、あまりにも確固たるゲーム性を打ち立て得たばかりに、シナリオ面の弱さが際だってしまっており、この作品の完成度に若干の影を落としてしまった。スナック菓子には薄いビールで十分かもしれないが、フランス料理には、それなりのワインでなければ負けてしまうのだ。つまりはその成熟したゲーム性がシナリオ部を凌駕し、食い足りない

さを表面化させてしまった点が、「刻命館」における、唯一にして最大の泣き所だったのである。

しかし「罠の館」というアイディアを、見事にトラップシミュレーションとして開花させ得たという点においては、近年まれに見る完成度と言わざるを得ないだろう。

## ライタープロフィール

春生 文（はるお・あや）

1967年生まれ。居候してはすの家グモのシミーを、最近見かけなくなった。妻のメアリーと一緒に、もっといい部屋に引っ越して行ったんたらうか。黒くてスタイリッシュなイイ奴らったのに残念だ。一期一会…… そんな言葉が胸をよぎる。

## ダンジョンキーパー [SLG]

メーカー：フルフロッグ 機種：PC

価格：未定/発売日：未定

プレイヤーはダンジョンの主となり、罠をしかけて侵入者を倒していくゲーム。デザイナーはピーター・モリニュー。素晴らしい 期待作。

Writer 春生 文

PLAYTIME 28時間



なめらかなポリゴンの処理によって、リアルに演出された町並み。だが、このゲームの真の「リアルさ」は、ハードウェアに拠っているわけではない。

## ポリゴンという虚像の中に描かれたリアルな人間像

このゲームの大まかなストーリーは、「霧の町」を訪れた途端に牢につながれた主人公が、領主の命令によって、伝説の「月の町」を探すというものだ。

数々のムービーシーンの中、なめらかに動くキャラクターの処理が見事で、表情のふとした動き、ちよつとした動作などが、非常に人間くさく演出されている。

キャラクターの造形は、決してリアルではない。腕が細く手が小さいとか、顔が平べったく、喋るときに口元以外はほとんど動かないとか、ハッと見ただけで本物の人間と違う点を指摘することができる。だが、それらはキャラクターが「人間くさい」ことを否定する材料にはならない。歌舞伎の女形が、本物の女性以上に女っぽいのと同じく、彼らの言動が、人

間らしさの演出として、あまりある効果を上げているからだ。

その演出の基本は、キャラクターたちの「歪み」にあるように思える。ゲームが始まるとすぐに気づくが、登場人物は皆、性格のどこかが歪んでいる。必ずしも邪悪ではないが、偏執的な部分があるのだ。

異常にブライドが高く、よそ者である主人公に高飛車に当たる医師。優れた時計のみに心を開く時計屋の主人。現世に執着せず、蝶を追うことだけに心を砕く男。支配欲に冒され、暴虐の限りをつくす町の領主。記憶を失い、執着する対象をも失ってしまった主人公に比べ、彼らの言動はあまりに生々しい。

人間ならば誰での持っているちよつとした性格の歪み。個性とも呼ばれる部分の極端な誇張が、人

格に深みを与えているのだ。歪みの大きな人物ほど、それをもたらした過去を類推させる。

人のいないひっそりとした「霧の町」と「月の町」の町並みも、キャラクターの人間性を前面に出すことに一役かっている。おぼろげで透明感のある世界が、自己主張を抑えていることで、人間の生々しさが目立つのである。



自分のことさえ分からぬまま、主人公はさまよい続ける。

### ライタープロフィール

永沢孝朗（ながさわ・いちろう）

1973年生まれ。ゲームのコンプリートを三大本能に優先させるほどのゲーム好き、(株)M2のライターとしてメールゲームや攻略本などにに関わり、1日のほとんどをゲームに費やすという幸せな日々を送っている。

美麗なグラフィックも、なめらかなポリゴンの処理も、このゲームの真の魅力ではない。それは、実際にキャラクターと接したプレイヤーだけが見られる、彼らの人間くさい言動と、その性格をつかった彼ら自身の過去にある。月花霧幻譚は、「人間」を感じるためのゲームなのかもしれない。

### 夢見館の物語 [AVG]

メーカー：セガ/機種：メガCD/

価格：¥7,800/発売日：'93年12月10日

アイコンやコメントのない画面構成は、その後のアドベンチャー形式の作品に大きな影響を与えることになる。サターンで発売された続編「真説・夢見館」は前作をこえることができなかった。



## デススロットル

# 明日を夢見る男の狂気の美学、デススロットル

破壊と殺戮に彩られた狂気の街からの脱出を夢見る男が主人公の3DSTG。目的のない麻痺的な快感が全体を覆い尽くしている。

### 目的のない倦怠感が 魅力のタクシーSTG

愛する家庭を夢見て、壁によって隔離されたシティからの脱出を目指すタクシー3Dシューティング、デススロットルは、明日を夢見る男の狂気の美学を見せるタイトルである。プレイヤーはタクシーを運転し、お客を目的地に運んでマネーを稼ぐ。殺人狂ウイルスによって狂暴化した人がはびこる街で生き延びるため、稼いだマネーでタクシーの武装強化をして、テロリストをひき殺したり、無法車両を破壊していくのだが、これが止められないほどに面白いのだ。これはまず、舞台となる街並みと、その中で生活する人々や車のデータをきちんと設定した上で、自分の行動の自由をしっかりと保証している



気分はタクシードライバー。夢みて走れ。

ところにある。例えば、移動に際してドライブゲームにある逆走やハミ出しなどの制限は一切なく、また車が跳ね飛ばした人が、たまに通りがかった他車に更にひかれたり、目前で他のタクシーに客を横取りされるなど、自由ゆえに多様な状況が起きうる中で、それらが破綻することなく処理されている

この環境シミュレータ的な作り込みの丁寧さが、ゲームをしつかりとしたものになっているのである。そうしたペースがきちんとしてあるので、目的のない欲求に安心してフチフチ・ダラダラと身をゆだねることができる。その時間と空間のやるせない気怠さは、普通のドライブものの持つ「速く」「美しく」「挑戦」の3要素ではなく、その世界での自然な生活と、RPGにも似た車の武装強化、血肉と金・炎と爆発なのである。これらの繰り返し、やがて強烈な中毒性を帯びた物となり、欲求へ、そして快感へと昇華している。加えて、車のラジオから聞こえてくる様な感じを受けるBGMが、ゲーム性と意外なマッチングを見せ、人をひいたりバルカンを撃った瞬間が、サム・ペキンパー的映像の

ようにスローで見えるほどのドラッグ性を持つ物になっているのだ。通常、人間の破壊に対する激しい欲望は、モラルと常識によって覆い伏せられている。だが、一般の感覚では測ることのできないコンセプトを持つこのゲームでは、その中毒性が見せる破壊と狂気は、明日のための美学なのである。

### ライタープロフィール

岡元建三（おかもと・けんぞう）

1967年生まれ、造形アーティスト。TVCM、映画、最近ではゲームでの造形でも活躍中、ほとんどのゲームを出すヘビーユーザー。今は某コンテストに向けて作品を製作中、今にナイツのA-LIFEを育成する毎日。

### ウィザードリィ [RPG]

メーカー：アスキー／機種：ファミコン他／

価格：¥5,800／発売日：'87年12月22日（ファミコン版）  
迷宮の中での怪物の殺りくと成長。そこには意味などない。カイヨワの言う「めまい」を存分に堪能できる。

関連作品

Writer 岡元建三

PLAYTIME 26時間

デススロットル

隔都市からの脱出 [3DSTG]

メーカー：メディアクエスト／機種：セガサターン／価格：¥5,800／発売日：'96年7月12日

© Gametek 1994Imagexcel



謎王

## 知の格闘技はクイズゲーム をどう変えたか

ゲームだけでなく、本家TV番組までが生やさくなっているクイズという娯楽。そんな中、久々に志の高いクイズゲームが登場した。

クイズゲームは、誰もが楽しめるファミリー性の高いジャンルとして定着している。その手軽さと、クイズ+αの部分、つまり今のTVクイズ番組が見せる「クイズで盛り上がることの楽しさ」が受けているのだが、クイズ本来の知識の追求のテーマを持つ物は見受けられない。それゆえに問題数を稼ぐかのような、ライトな問題が主流だったり、おぎなりな部分が見えてしまっていた。味付けにばかり走る今のクイズゲームやTVは、何かを忘れてしまい、目的なき暇つぶしのように思われてしまっている。だがそれは違うのである。

謎王のクイズ形式は大きく1つに分けられ、中でも早押し3択問題が見せる「知識の反射神経」とでも言うべきスタイルは新鮮である。まず問題を全部読み、その後制限時間内に回答を出す。今まで当たり前だったこの常識に対して、謎王のCPUは問題を先読みして回答してくるのだ。ひどい？ ひどくないのである。それは無理矢理に先読みしているわけではなく、ここまで読めばおよその出来る文面ギリギリで回答して、プレイヤーに頭脳と知識によるコンマ何秒の挑戦をしかけてくるのだ。

昔前のクイズ番組など、それが当たり前であり、クイズ番組に出場する人は選ばれし人だった。わずかな時間を削り、相手よりも早く、そして正確に答える。これはまるで格闘にも似た感覚のようであり、知の格闘技、戦うクイズと云えるのではないだろうか。

### ライタープロフィール

岡元建三（おかもと・けんぞう）

1967年生まれ。造形アーティスト、TVCM、映画、最近ではゲームでの造形でも活躍中。ほとんどのゲームを出すヘビーユーザー。今は某コンテストに向けて作品を製作中。今だにナイツのA-LIFEを育成する毎日。

参考作品

ファミリークイズ 4人はライバル [ETC]  
メーカー：アテナ/機種：ファミコン/価格：¥5,800/発売日：'88年11月16日  
ファミコン初のクイズゲーム。問題総数は2000問。問題が徐々に表示されるので、多人数で遊ぶと早押し大会になるのが楽しい。

センスをしており、テーマとなっている知性による官僚社会の破壊と再生のメッセージを、キャラの面白さに包んでアピールしている。知識は授かる物ではなく、つきぬ欲求の中ですべては巡るのだ。

メーカー：バンダイビジュアル/機種：プレイステーション/価格：¥5,800/発売日：'96年8月30日

© 1996 BANDAI VISUAL ALL RIGHTS RESERVED.

Writer 岡元建

PLAYTIME 15分間

謎王  
[ETC]



ダイナマイト刑事

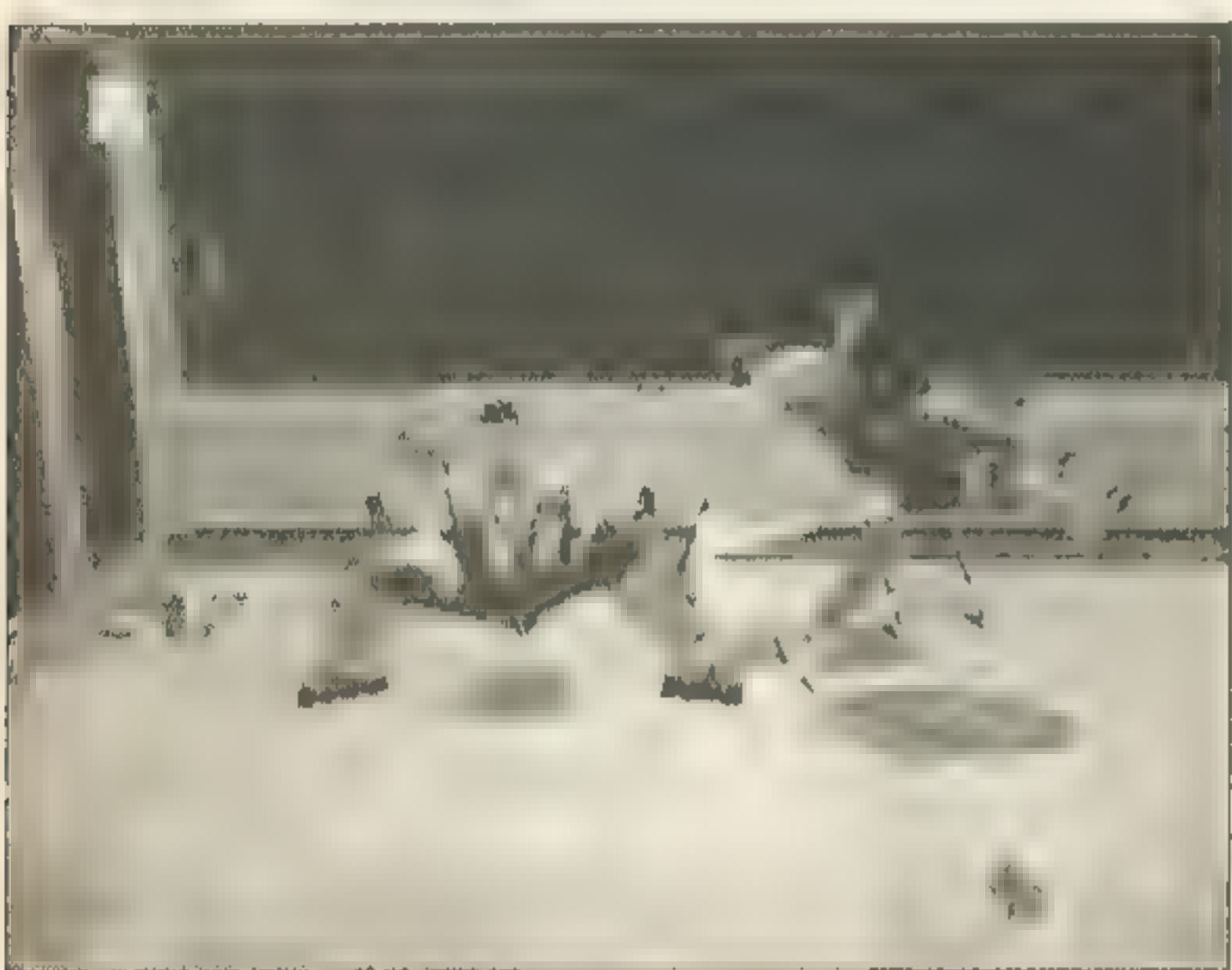
# ポリゴンで描かれた横スクロール格闘アクションの意味

AMI研からやってきた、セガの横スクロール格闘アクション。そのリリースの意味とは何か。

Writer 岡元建三

PLAYTIME 130クレジット

殴る、蹴る、撃つ。男ならやってみたい三大要素。この直接的な欲求のもとに、格闘やシューティング、アクションもののゲームが数多くリリースされているが、ジャッキー・チェンやブルース・ウィリスが暴れ回るような底抜け大作痛快アクションものはなかった。そこへ登場したのが、男の三大要素の職業「刑事」をモチーフにした、どこから見てもブルース・ウィリスな奴が暴れ回るアクションゲーム「ダイナマイト刑事」だ。



すべてを超越して広川太一郎吹き替えの日本語版を切望。

ろが潔ささえ感じさせる。キャラクターも決して格好良くなり、テクスチャーの荒さも相まって、男臭いやぼったさが出ており、非常に味がある。又、ステージが進むにつれて衣服が破れていくなど演出も凝っているのだ。一方で難易度は比較的低めに押さえられており、その中でも雑魚キャラを一発KOする

「逮捕」、アイテムの複数利用（ライター+スプレーで炎放射器）などのアイディアが組み込まれており楽しい。そして、これらの戦闘はクォータービューのフィールドで行われ、そのフィールドは一区画ごとに分けられている。フィールド感を繋ぐのが、映画的でスピード感溢れ、トランプが隠されたCGデモ。このため、フィールドの切り替えにメリハリが付き、緊張感が持続するのだ。このスクロールによる戦闘は、従来のファイナルファイト系の3D化ではなく、むしろ3D格闘ゲームのスタイルに近いもので、パンチやキックにVFの簡略形のようなコマンド入力技が用意されていることから、それが見てとれる。つまりこの作品は、VFなどで得た新しいユーザー層に、彼らにとって

新しいゲームスタイルの提示を見せたモノなのである。単なるオマージュではない、意欲作なのだ。ただ、残念なことに、ゲームセンターでは今一つブレイクしていない。だが、その突き抜けたセンスの中にある快感を感じたとき、このゲームの新鮮さが見えてくるのではないだろうか。

## ライタープロフィール

岡本建三（おかもと・けんぞう）

1967年生まれ。造形アーティスト。TVCM、映画、最近ではゲームでの造形でも活躍中。ほとんどのゲームを出すヘビーユーザー。今は某コンテストに向けて作品を製作中。今だにナイツのA-LIFEを育成する毎日。

## ファイナルファイト [ACG]

メーカー：カプコン/機種：アーケード/  
発売年度：'89年

2D横スクロール格闘アクションゲームの先鞭。大ブームを起こし、後のストII登場までゲームセンターで一時代を築く。こういうゲームって、最近少ないよね。

関連作品

ダイナマイト刑事 [ACG]

メーカー：セガ/機種：アーケード/発売年度：'96年

© SEGA. 1996



エナジーブレイカー

## 難解なシステムの奥に 存在する魅力的な物語

ゲームシステムがいまいち消化不良気味だが、それをカバーする長所を持った作品。

### フィールドを歩き回れる S・RPG

「エナジーブレイカー」はタクティクス形式の戦闘を採用した、シミュレーションRPGである。ある決まった場所に来るとターン制限つきの戦闘に突入し、攻撃・移動等に必要な行動ポイントを消



最初はかなり頭を使う戦闘シーン。

費しつつ戦う。参加ユニット数は少なめでマップも狭いが、「ライフポイント値の残量に比例して、行動ポイント値が変わる」というルールのおかげで、戦闘に深みが生まれている。一度勝利した場所の通常戦闘は次から必ず逃走可能になる。ザコ戦の多さにうんざりさせられることがない。個性豊かなキャラクター動作も、見ていて楽しい。

ただ、画面データが簡略化されているうえに操作説明自体がわかりにくい。システムを理解するのに時間がかかる。序盤でつつきにくさを感じさせてしまうのはマイナスである。また、8つの要素を増減させ、組み合わせによって技を覚えていく「エナジーバランス」システムは、自分で配分を調整する必要性が薄く、有効に

機能していない。会話での態度を変えられる「ライブラリートーク」システムも相手の反応がほとんど一緒で、使い分ける意味があまりない。この辺りはもう少し、練り込みが必要だったと思われる。

それでも本作品には、システムの不足を補う強力な長所がある。キャラクターと背景の描写、及びシナリオ運びが大変うまいのだ。センスのいい絵と曲が協力しあって描きだす印象的な場面の数々各地を巡り歩いて、注意深く周囲を調べたり聞き込みしたりする、手ごたえのある謎解き。状況演出力が優れており、臨場感がある。戦闘量・移動距離・全体の難易度も適度にバランスがとれている。少々つつきにくいシステムに慣れさえすれば、物語の魅力にぐいぐい引き込まれてゆく。

#### ライタープロフィール

巴かずみ (ともえ・かずみ)

1968年生まれ。ゲームソフトレビューア

朝夕、新聞記事のアルハイトをしています。夏場はすこく暑かったけど、太陽の光と自然の風にあたるのって、やっぱりいいな。

システムデザインなどに他メーカー作品からの影響が散見されるが、それを「安易な真似」ではなく「アイデアの応用」と穏やかに表現したくなるのは、ひとつひとつの場面を大切に作りあげている開発側の、実直な姿勢が伝わってくるからだろう。ていねいな仕事に好感がもてる、良質の作だ。

#### タクティクスオウガ [S・RPG]

メーカー：クエスト/機種：スーパーファミコン/

価格：¥11,400/発売日：'95年10月6日

いまだに熱狂的なファンを生み続けているシミュレーションRPGの傑作。セガサターンへの移植も決定しているが、果たして続編は出るのか…?

関連作品

Writer 巴かずみ

PLAYTIME 37時間

エナジーブレイカー  
[S・RPG]

メーカー：タイトー/機種：スーパーファミコン/価格：¥7,980/発売日：'96年7月26日

© TAITO CORP. 1996



牧場物語

# 2Dだつてまだまだいける。 SFC晩期の良品SLG

ポリゴンも美少女も出ない。相手はトマトや牛たちだ。でも、不思議と楽しい毎日。これだからSFCは面白い。

## 苦難の先に幸せが待っている

荒れ果てた牧場を任される主人公。村の娘との恋愛や結婚を織り込みながら、2年半という期間で自分の牧場を立派な牧場に立て直す「牧場物語」はそんなゲームである。雑草を抜く、畑を耕すといったゲーム中のすべての行動は、プレイヤーが直接キャラクターを操作しておこなう。これが「ゼルダ」のようで何かと楽しい。だがそれも始めのうちだけ。種を蒔けば、一つ一つに水をまかなさなければいけない牛乳を出してもらうためには毎日牛に声をかけなきゃいけない。面倒くさい。止めたい。苦痛だ。でも農業ってそういうものだ。日々こつこつ積み上げていった苦労が収穫、そして喜びにつながる。逆に少々苦労した方が、収穫の時



ひとつひとつ大きくなっていく牧場。すごくうれしい。

の喜びは大きい。実際に農業に携わっている人からすると、このゲームでの苦労なんて大したことはないんだろう。実際、このゲームでは現実より極端に速く時間が進む。種から実になるまで、卵が鶏になるまでは本当にすぐだ。だが、それでもトマトが赤い実をつければ、うれしくなってしまうのだ。これは、ある程度の面倒くささをきちんと残していなければ感じられ

れなかった気持ちだと思う。シミュレーションゲームはプレイヤーの心を移す鏡だ。すべての武将を集めないと気が済まないきちょうめんな人。支配地域の内政は程々に進軍を続ける大ざっぱな人。人によってプレイスタイルが大きく変わっていく。それはSLGの大きな魅力だ。単純そうに見える「牧場物語」も、そういった自由さを十分に持っている。与えられた牧場すべてに種を蒔いて、大農場にして苦労する人。逆に、大牧場を目指す人。結婚後は家庭を優先して夕方になれば帰宅する人。結婚後も仕事優先で家族に嫌われる人。そんな様々なスタイルを受け入れるだけの余裕をこのゲームはきちんと持っている。苦痛のみにならないようなバランス。単純なシステムの中に表現

されている自由な世界、実力的に見て、SFCの全盛期に出されていたならば、もっと多くの人に遊ばれていたはずだ。だが、3DやCG一辺倒になったゲームの中で、アイディア主導のゲームの魅力を十分に感じさせてくれた、ある意味「新鮮」な作品であることを大きく評価したい。

## ライタープロフィール

林村わたる（はやしむら・わたる）  
1968年生まれ 雑誌編集者兼ライター パーチャロンにどっぷり浸る日々。珍しく浮気無し。つき込んだ金器も過去最高。機体はVIPERII 薄い装甲のもたらす緊張感にふるえる日々。街で会えたらいいですね。

関連作品

大地くんクライシス ヤーレンソーラン北海道 [SLG]  
メーカー：サリオ/機種：PC-エンジン/  
価格：¥6,400/発売日：'89年11月22日  
敵や火山灰の「攻撃」を避け、農作物、木を育てるシミュレーションゲーム。何故かボス対決がある。島の7割を木で覆うのが目的という自然派な展開は今でも語り草。

Writer 林村わたる

PLAYTIME 40時間



スターオーシャン

## 余裕と遊び心のある、 SFC最後のRPG

RPGで名作、野心作をプロデュースし続けてきたエニックスが放つ「SFC最後のRPG」。本作はSFCの実力を見せつけている。

Writer 水野隆志

PLAYTIME 32時間

完成度が高く、よく練られた  
戦闘システム

『スターオーシャン』は『SFC最後のRPG』として、エニックスが発売したRPGである。プレイアビリティが高く、なかでも戦闘シーンに、繰り返し行っても飽きないだけの内容の濃さを与えているのが素晴らしい。

このゲームの戦闘は、主人公以外のキャラクターにAIが使用され、リアルタイムアクションで行するスタイルを取っている。

キャラクターが生き生きと動き回り、セリフ、アクションパターンがバリエーション豊富なのも見ていて楽しいが、それ以上に戦闘システム自体が非常によく出来て

いる。傷つけば回復魔法が飛んでくるし、戦闘を有利にするように指示しておけば、攻撃補助魔法（またこれが効果が大きいのだ）を唱えてくれる。また、キャラクターごとの個性づけも明確で、とにかく突進する戦士から、敵が近くに来るまではときどき魔法援護をする程度の魔法使い、冷静に必殺技を使っていく知性派の格闘家など、各人がいかにも、といった行動を見せてくれるのも面白い。また、アクション性もしつかりと取り込まれている。敵キャラクターの動きと技の出るまでの時間を考え、タイミングを見てアクションを起こすことで、戦闘を比較的利益に進めることができるし、さらに目標選定（敵は通常複数で、プレイヤー

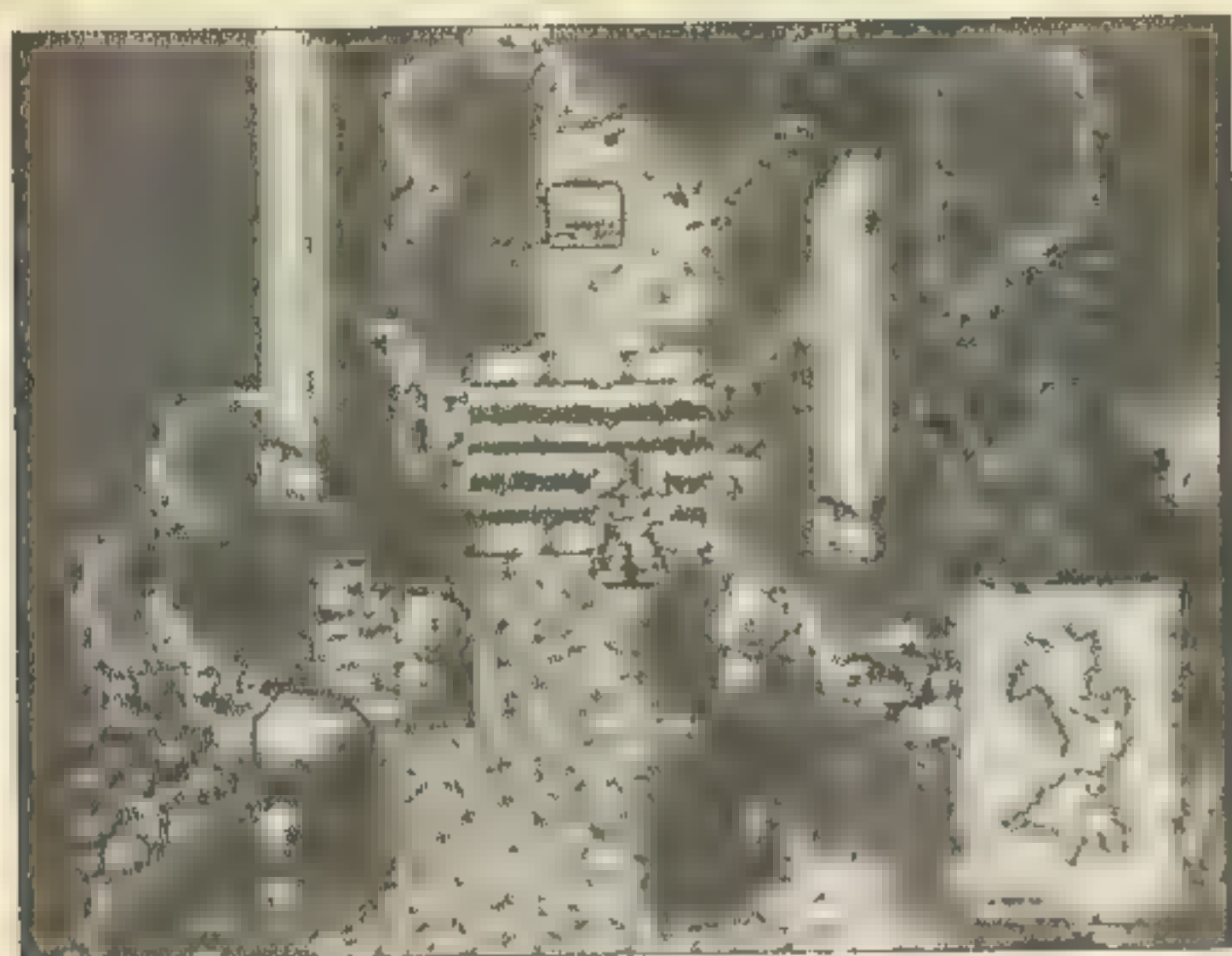
は主人公にどれを狙わせるかを決めることができる）の的確さがあれば、少しレベルが低くてもなんとか勝ち抜いていくことができる。戦闘を行うこと自体が苦痛ではないので、レベルを上げていきながら戦っていくのが無難だが、アクションが得意ならば、それなりになんとかなるのは嬉しい配慮だ。難をいえば、呪文や連続技の最中に敵の攻撃が当たると、キャンセルがかかってしまうのが、ゲームの難度を必要以上に上げていたような気がする。しかも、キャンセル時にも、これらを使うために必要となるMPと呼ばれるポイントが減少するのはけっこうつらい。本来、敵の裏側に回り込むことで有利になる「めくり一攻撃のアク



オープニングは字幕スーパー。雰囲気たっぷりで、なかなかの出来。まさにスタートレック（笑）

ション中に、敵の通常攻撃につぶされたりすると、かえって足を引っ張ることになってしまっってしまうなど、せっかくのアイディアを損なっていたのは残念だった。アクションの見極めに加え、ザコ敵でもけっこう強いなど、難度はややシビアなのだが、逆にゲ





美しいグラフィックと作り込まれたキャラクター。魅力的な作品だ。

ームに緊張感を与えてくれていたといえるだろう。

## キャラクターの彩りを添えるスキルシステム

戦闘とならんで、特筆すべきが「スキルシステム」である。

「やくそうがく」「こんじょう」「オリジナルコンボ」など、全36種類が用意されており、レベルアップ時に与えられるSPというポイントを一定量使用して取得していく。それぞれに特典があるのだが、さらに複数のスキルを組み合わせて「とくぎ」へと昇華させることができ、アイテムを合成してポーションなどをつくる「ちようごう」、

用途不明のアイテムを使用可能にする「かんでい」、ワンダリング出現率を変更する「スカウト」など、非常に役立つ計14種類の特異能力を獲得することができるのである。また「ちようり」「デッサン」など、どちらかというと趣味的な「とくぎ」についても失敗時のメッセージに凝るなど、細かな遊びにまで配慮しているのも好ましい。キャラクターによって、取りやすいスキルも変わるので、そのあたりを考へながら、さまざまな組み合わせを考えていくと、成長がじつに楽しい作業となり、ゲームに一層の奥行きを与えてくれているといえるだろう。

## 気負いがなく、幅広い展開を持つストーリー

ストーリーの点でも、お使用的なイベントが少なく、目的意識をはつきりと持つことができる優れた出来映えを見せてくれている。プレイヤー・アクションなどで起こるポーナス的なイベントや、固有のキャラクターに対応して発生するミッションなど、サブストーリー

イベントも相当数が用意され、一本道でない展開を楽しめるなど、よく練られた物語構成といえるだろう。

また、『最後のRPG』というキヤッチに縛られることなく、余裕をもったつくりとなっているのも特徴的だ。プロローグは明らかに『スター・トレック』へのオマージュだし(航海日誌を読み上げる冒頭や転送シーンなどの演出はファンなら涙もの)、文明間交流や時間旅行などを取り込むなど、随所にSF設定が覗く。一般的なファンタジーからすると、やや異色の世界観だが、ストーリー自体は魔王退治なのでこれまでのファンタジーRPGファンならば、何の問題もなくプレイすることができるだろう。スタッフが肩の力を抜いて、自分のやりたいことをうまく商品レベルに押し上げた感があつて、単純なパロディに留まらない好ましさを感じさせる。

ただ、最終ボスに関するエピソードが、途中あまり触れられていなかったのは残念。ラストが唐突で、しかも付け足しに感じてしまうので、ある程度の区切りでエピソードを挟み込んで欲しかったと思う。

### ライタープロフィール

水野隆志 (みすの・たかし)

1968年生まれ、現在ライター兼ゲームデザイナーとして、(株)M2の企画・運営に関わり、小説執筆、ゲームデザインに従事するかたわら、他のコンピュータゲーム雑誌などでも記事を担当している

全体として、いままでの多くのRPGの集大成という意識が強く感じられ、長い時間をかけてやり込むに足る奥の深いつくりとなっている。派手さはないが、堅実によくまとめられていて、爽快感のあるプレイが可能となっているのは見事である。戦闘がややキツめなのは否めず、初めのうちは少しばかり苦勞するかも知れないが、キヤッチが示すように、このソフトは明らかにいままで多くのRPGを遊んできたプレイヤーを主眼につくられている。難度の高さは、むしろ良しとすべしだろう。

### 関連作品

テイルズ オブ ファンタジア [RPG]

メーカー：ナムコ/機種：スーパーファミコン

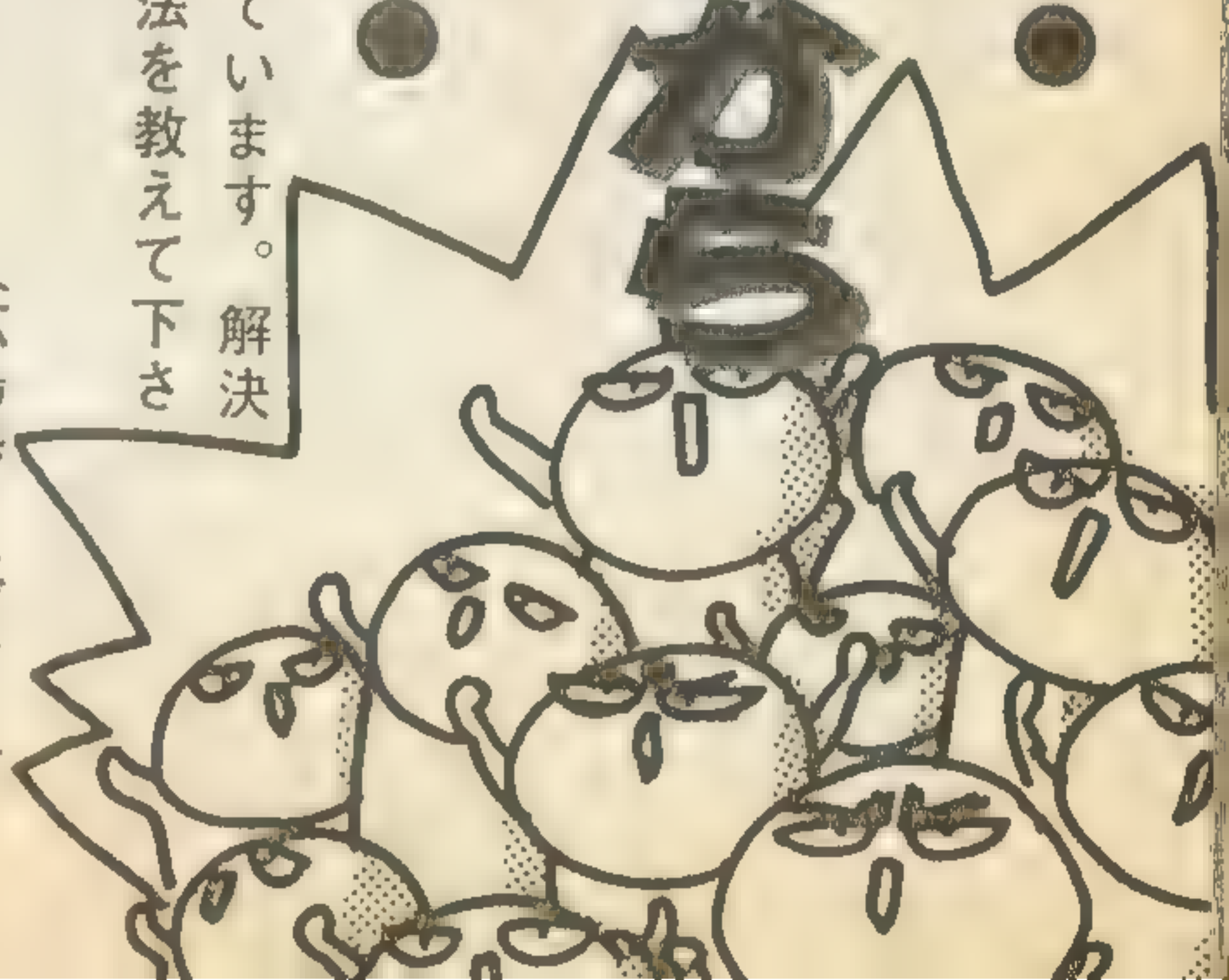
価格：¥11,800/発売日：'95年12月15日

本作と同じスタッフによるRPGの良作。見せるストーリー、細部に至る作り込みなど良くできている。ただ、戦闘に関するシビアさ、ラストのツメの甘さは惜しいところ。



あつての本でな

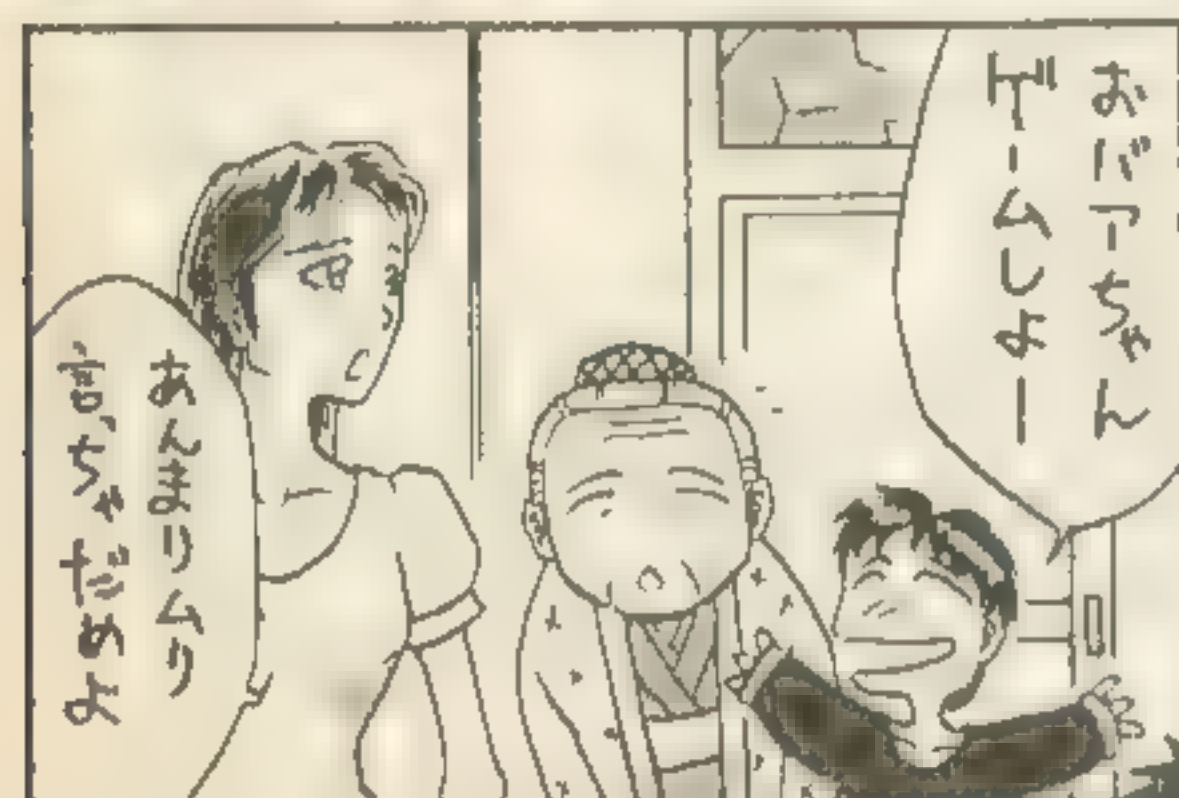
◎あの実験で、テレビは頑丈つて  
 いうのが分かったから、家のテレ  
 ビを縦にしてアーケード感覚を楽





# 百円道場

硬派Tinhat



ゲーム業界の動向について、やはり読者の皆さんから知りたいとの声があるのがひとつ。もうひとつは、様々

しんでいるぜ! (古)  
○爆発しますよ。(松)  
★うーちゃん福袋ください。今プー太郎で、面接にいつても受かないし、交通費にお金消えるし。それでもゲーム批評は買いました。だからお願い。  
(神奈川県 マサキト)  
★福袋は僕が持つべき物なので、僕に下さい。  
(神奈川県 銭形有事)  
★うーちゃん福袋、欲しくないけど下さい。欲しいって人はたくさんいるだろうけど、「嫌だけれどもらってやる」というのは僕だけです。はつきり言って迷惑です。でも下さい。いやマジで。  
(滋賀県 NR)

○うーん、いろんなアピールの仕方があるんだなあ。(古)  
○面白いですね。(松)  
★今回、初めてアンケートに参加しました。「やっぱり愛読しているから参加しないと」と思ってしまったて偉そうですか?  
(茨城県 ルトサキイ)  
○偉そうだななんてとんでもない  
○読者コーナーや、欄外の読者の主張は、みなさんのアンケートを中心に構成されています。ゲーム批評をもっと面白くするために、アンケートはできるだけ送って下さいませ。その際にはペンネームもお忘れなく。イラストも大歓迎です(松)

★「ゲーム批評」というより、「ゲーム業界批評」という感じを受ける。私の場合、単純に楽しめるソフトを選ぶための雑誌が欲しい。ソフト批評が全面に出て初めてゲーム批評ではないのか。  
(西宮市 塩田健二)  
○ソフト批評の数が少ないというのは、私どもも感じておりました。今号はソフト批評を多めにしてみました。が、いかがだったでしょうか。ご感想をお待ちしております。

## ★ゲーム批評にもの申す

### 投稿ゲーム批評「読者あつての本ですから...」

読者投稿をまとめた「アツイ」特別編を企画したのだが、まだまだ応募が少ない! このままでは発売できない!! ビンチだ!! どんどん送って来てほしい!

‘96年12月下旬発売予定

なゲーム業界の問題は、クリエイターなどゲームに関わる人々や、ゲーム制作にも影響を与えるというところで、こういった記事は必要だと思うのです

ソフト批評と業界への取材、どちらにも力を入れて行きます。また、皆さんから「こういう記事が読みたい」という意見があれば、ぜひ誌面作りの参考にしたいので、どんどんお寄せ下さい。(編)



次のページも読者コーナー



# ★アンケートの 映画から

○読者アンケートによって構成されるこのコーナー。今回は、10号アンケートの「最近見て面白かった映画は？」のランキングです。

(松)

○くー、俺は今すごく悲しい思いだぜ！(古)

○なぜですか？(松)

○この嘆かわしい結果は何？

「最近、映画は見てない」なんて答えが一位になるなんて…。映画ファンとして悲しい。(古)

○しかたないですね、それは。私も映画館にはめったに行かなくなりました。(松)

○そんなことではイカン！もつと見ようぜ映画を！映画こそ我が生きがい！(古)

○ところで、2位になった「ガメラ2」は、編集部内でも人気なんですよ。(松)

○「ガメラ2」は自衛隊が主役な

## 最近見て面白かった映画は？

(10号アンケートより集計)

1	「最近、映画は見てない」
2	ガメラ2
3	ツイスター
4	ミッション・インポッシブル
5	12モンキーズ
6	MEMORIES
7	セブン
8	トイストーリー
9	フロム・ダスク・ティル・ドーン
10	攻殻機動隊

のだ！(古)

◇えー、ガメラはガメラよ あの三白眼がいいんじゃないの

(斎藤編集長)

◆いやいや斎藤さん。「ガメラ2」は小林昭二ですよ。「ウルトラマン」

「仮面ライダー」と数々の特撮番組に出演し、私たちに夢と希望を与え続けてくれた氏の御冥福を心からお祈り申し上げます

(小野さん)

○僕だけ「ガメラ2」見てないんですよ。しよぼん。(松)

## 読者アンケート

今回のランキングは、このような結果になりました。注目の「スーパーマリオ64」は2位でした。そのマリオを押し退けてトップの座に輝いたのが「ナイツ」です。「マリオ」は20代後半以上の票、「ナイツ」は女性の票が多い傾向にありました。両者の戦いは、次号も続くのでしょうか。

今回、「レイストーム」を始めとするアーケード作品がいくつかランクインしました。アーケード

## 最近面白かったゲームソフト

(10号アンケートより集計)

順位	ソフト名	ハード
1	ナイツ	SS
2	スーパーマリオ64	N64
3	バイオハザード	PS
4	ファイアーエムブレム～聖戦の系譜	SFC
5	ときめきメモリアル	SFC・PS他
6	タクティクスオウガ	SFC
7	レイストーム	AC
8	TOBAL NO.1	PS
9	ストリートファイター-ZERO2	AC・PS
10	風来のシレン	SFC
11	ドラゴンクエストVI	SFC
12	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	AC
13	鉄拳2	AC・PS
14	ガングリフォン	SS
15	カオスシード	SFC

## 最近面白かったゲームソフト

(ゲーム批評編集部内アンケート)

- 1位 牧場物語/SFC
- 1位 オーバードライビン/3DO
- 1位 ストライカーズ1945/SS
- 1位 ときめきメモリアル/SFC他
- 1位 子育てクイズ マイエンジェル/AC
- 1位 ナイツ/SS

編集部員ハマリゲームQUIZ！

上記のゲームを、それぞれゲーム批評編集部員の内の誰が挙げたのか予想して、ハガキに書いて送って下さい。6問全問正解した人の中から3名様に、直筆うーちゃんテレカをプレゼントします。編集後記のスタッフ欄を参考に頑張ってみてね。

やパソゲーも投票可なので、これは面白いと思ったら迷わずアンケートに記入して下さい。格闘やシューティングなど様々なジャンルのゲームが入ってきて、非常にバラエティに富んだ結果となった読者ランキング。次号は、さらに混戦になると思われます。ご注文下さいませ。



# ★女性ゲーマー 救国戦線会報

◎ここは女性ゲーマーならではの

ご意見やゲーム観を取り上げるコーナー。担当は、編集部で飼っていた金魚が3匹も死んじゃって傷心気味の古庄です。(悲しい)

★古庄さんへ。新日の試合を観に行ったとき、開場するのを待っていたら、いつの間にか隣に安生くんがいて驚いた覚えがあります。

(愛知県 財間容子)

◎いきなり個人宛のメール、ありがたうッス。やっぱり時代はプロレスだよね。ゲーム批評にもプロ



何がたいくつで、  
全ても忘れてしまえる  
ゲームがないことですか。  
DQⅢやウィザードリィみたい  
に、ごはんも読書も  
忘れてしまえるゲームが  
最近ないような気が  
します。それとも、私  
がせいたくになっ  
てしまったんでしょうか  
ねん。

(宮城県 洗岡紗希)

ゲーム批評を読んで熱くなれ！(古)

と「キャラゲー」な  
んだそうです。でも、  
キャラクターに魅力の  
ないゲームは、同じよ  
うな内容でも私はやり  
たくない。私がゲーム  
をやる動機は「キャラ  
クターが好きっ」てい  
うのがありますんで

レスコーナーを作るべきだ。

◎怒られますよ。(松)

◎だって、編集長も映画コーナー  
を作ろうとしていたし、小野さん  
はスタートレックのコーナー設立  
を企んでいたぞ。とにかく、今後  
の誌面に注目だ！

★載っているすべてのマンガが面  
白いの「ファミ通」と「ゲーム  
批評」だけです。あと、読者ペー  
ジも。

(静岡県 みや)

◎マンガはすべて面白くなくちゃ  
いけないのだ。ゲーム批評は、な  
んつっても編集長がマンガ家さん  
だから。

◇ひえっ！(バレた) (斎藤編集

長)

★SNKの格ゲーが好きなんです  
が、バーチャ系のファンに言わせ

。ぜひ一度、他のゲーマーの方  
にキャラクターの存在理由を聞い  
てみたいです。

(北海道 炎龍まあ)

◎キャラクターのビジュアルに惹  
かれて格闘ゲームを始めた人って  
多いよね。でも、いざプレイする  
と、「難しくてすぐに終わった」  
「コマンドとかが複雑でついてい  
けない」っていう声も聞こえてく  
る。せっかくキャラで惹きつけた  
んだから、もっとゲームで遊ばせ  
て欲しいと思う。

★ゲームの中の女性差別は目に余  
る。例えば「ドラゴンクエストV」

の結婚イベント。女2人は選択の  
自由がなく、ただ主人公の意思に  
任せるのみ。最近では「牧場物語」  
嫁はちつとも農作業を手伝わず、

牛舎の前を申し訳程度に掃除し  
て、夕食のおむすびを作るだけ。

「遅くなるな」とわがままを言い、  
花をあげたり、早く帰って嫁と一

緒に寝ないと愛情が上がらない。  
こんなに楽なら農家の嫁不足など

起こるはずはない。たかがゲーム  
に目くじら立ててと言うなかれ。

私はゲームが文化たりうと思う

からこそ怒るのです。斎藤編集長  
にもぜひ一緒に考えていただきた  
いし。

(東京都 みきぷー)

◎農家の奥さんは家事と家業を両  
方するの、旦那は家に帰れば家  
事は手伝わない。そう考えると  
「牧場物語」の家庭は分業の理想  
的な形なのではないですか。きつ  
と見えないところで洗濯や子供  
の世話で苦労してると思います  
よ。家事労働を月給に直すと30万  
円くらいになるらしいですよ。た  
だ帰宅が遅れると愛情度が下がる  
のには正直言ってます。

◇ゲーマーは圧倒的に男性が多い  
ということから、男性向けの作品  
が多いことに問題が、ドラクエに  
しても「主人公が男」ということ

であのような展開に。難しい。た  
だ、あまり女性を偶像化するのも

幼稚なこと。最近「トワイ  
ライトシンドローム」みたいなリ

アルな作品もあるし。ちよつと期  
待はしてるんですけど。(斎藤)

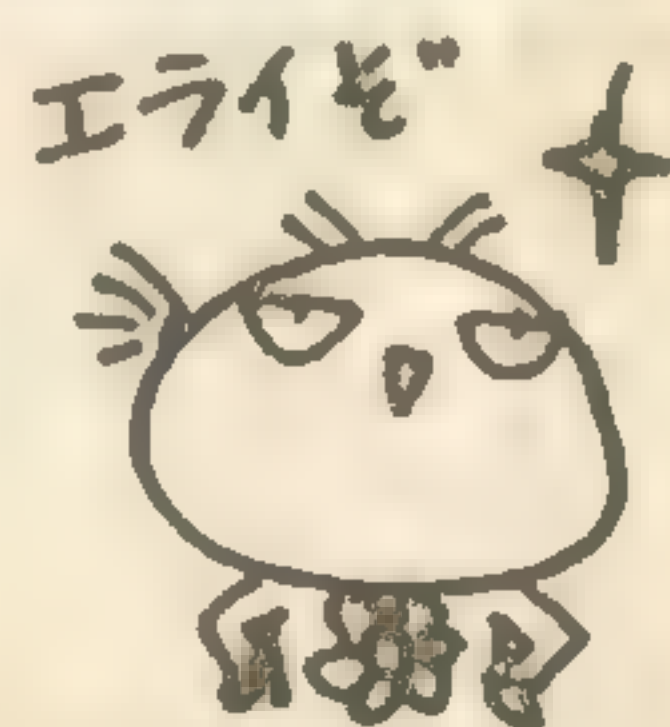
次は「読者ニヨル  
批評ページ」です。





# 読者ニヨル批評ノページ

## 第十回



今号の選者 斎藤編集長

読者だから見えることもあるし、読者にしか見えないこともある。だから「読者ニヨル批評」なのです。今回も、読者の新鮮な視点による批評がいっぱいです。

こんにちは。「飯野賢治の本」でヒゲを描かれた斎藤です。その話はいといて、最近うちで飼っているベ ルツノガエルも大きくなって、一度に金魚を3匹ほど食べます。この間出がけに金魚を買って会社に行ったら、「金魚エサにするなんて人間じゃない」呼ばわりされて。古庄くんにあげたらすぐ死にました。もう大変です。では、批評に行きましょう。

### 冒険か、続編の驕りか？ 「レイストーム」の評価

「レイフォース」の続編ということもあって、「レイストーム」には早い時期より注目しており、6月にロケテストが始まると早速飛んでいった。静かな宇宙から敵戦艦を眼下に置いて発進する神秘的な前作とは打って変わり、摩天

楼を低空で駆け抜ける鮮やかな出だし、期待はいやが上にも高まる3D化したことに伴い、敵の弾が手前でいきなり加速するのには違和感を覚えたが、前例の無い表現方法への野心的な試みと見ればさほど気になる程ではなかった。

しかし、プレイ回数を重ね、新鮮な興奮が醒めるにつれ、徐々に違和感が高まっていった。どこから撃たれたかわからずの突然死、パースの掛かった3D空間での敵の攻撃は前作の如く狭い間をするりと抜けることは出来ず、おおよそつばに避けるしかない。高度差の表現が不十分で、上昇してくる敵と重なってよいのか逃げるべきなのか操作に迷いが生じ、その一瞬のためにさらに不利な状況に追い込まれてしまう。

こうしたフラストレーションは、4面でさらにひどくなる。戦艦から放たれる幾状ものレーザーは、撃つ瞬間を見極めても回避不能であり、ハターンを覚えるしかない。これは、「レイフォース」のフェアプレイ・コンセプトと反するものではないか。怒りため息がわき上がってきた時、私の中で「ああ、これはレイフォースとは別物なんだ」という当たり前の結論に達した。

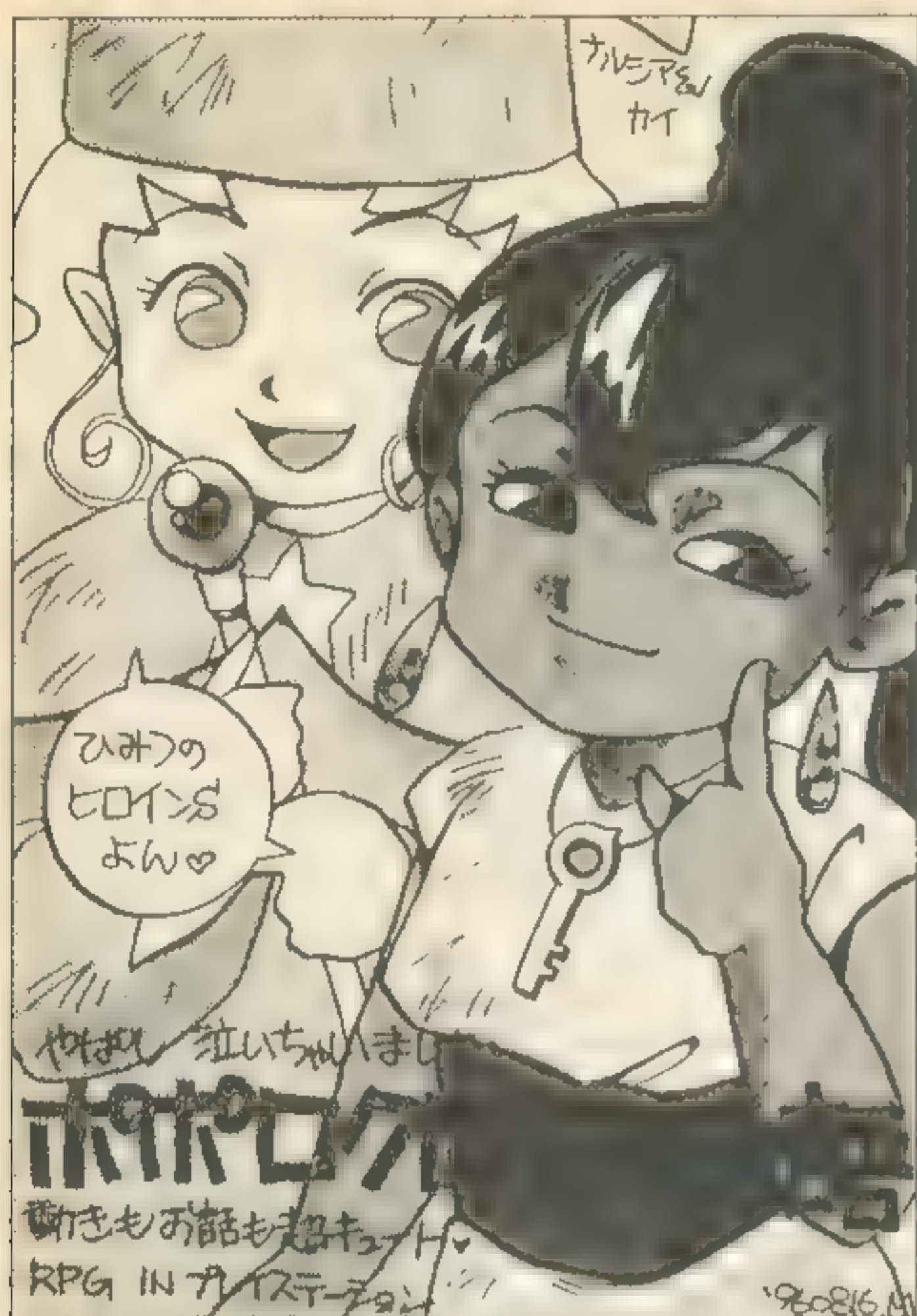
完璧とは言わないまでも、前作の構成は、かなり緻密であった。得点システムとSTGの本質的避けてを調和させる考え抜かれた敵の配置、宇宙空間、大気圏突入、そして地球の中心部への侵攻。面が進むに連れパノラマの展開していくが、ごとき自然なステージ。一見地

味だが、その奥深さは、元からのSTGファンのみならず多くのゲーマーを着実に取り込んでいった。本作「レイストーム」の表現能力は素晴らしい。これだけ世界の広がりや飛翔感を持つSTGは他になく、センスの良さは同時期で同じく3DSTGの「ゼビウス3D/G」と比べれば一目瞭然。しかし、前作の見事な統一性からすれば、STGとして練れてない感には否めない。これはデザイナーの力量不足よりも、3D空間の表現方法が2Dほど固まっていなかったことによる所が大きい。いかなる表現をしようと、この未知の空間にプレイヤーは戸惑いを覚えざるを得ないのである。これは制作チームの側でノウハウを蓄積する、方で、プレイヤーもこの手のゲーム



を数多くこなし慣れていくしかない、時間のみが解決出来る壁だろう。言わばお試し期間であり、現時点で緻密さを要求するのは酷かもしれない。

結論を言えば、「レイストーム」は完成度よりも可能性を買うべき作品である。しかし、それにしても4面のレーザーはひどすぎる。ヒット作の続編を良いことに「覚えるのが当然」とばかりの驕りすら感じられる。試行錯誤はより良い作品への布石として我慢出来るが、作り手の精神が堕ちてしまっただろうしもうもない。さらに言えば、本当に2DSTGに見切りを付けてよかったのだろうか。



千葉県 みの字 (KFT) ゆんた

なかなか、素晴らしい批評ありがとうございました。私は「レイストーム」かなり好きです。ただ、あれ辛いよね。4面ビームも確かに……(笑)。演出的にはかなり凄いものがある。それと同時に多根くんの言うこともうなずける。



### 3Dを含め、これからのSTGに期待してます。

(大阪市 多根清史)

だまだやり残したことはなかったか。「レイフォース」といって完璧ではなく、改良の余地は残されている。今やタイトルはSTG唯一の牙城となつてしまった。本作の反省点を生かし、より完成された3DSTGを作るか、真の「レイフォース」の続編を作るか——私は期待している、というより最早それ以外の選択肢は残されていないのである。

### 画面重視3Dばやりの今だからこそ、パピコンに聞け!!

「レイフォース」の覚えゲーじゃない「スゴさ」って今時のシューティングじゃ群を抜く完成度だったと思う。ただ、あまり前作と比較しすぎちゃうとユーザー側が新しい芽みたいなのも潰しかねない。STGファンとして今後を見ていきたいね。タイトルSTGの次回作、「Gダライアス」に期待しましょう。

はるか太古の昔、「クエスト」というゲームがあった。対応機種はパピコンである。

え、パピコン? そんな声が聞こえてくるかも知れぬ程に、時代はうつろいでしまった。聞いて驚くな、なんとこいつはリアルタイム3Dダンジョンなのだあ!と鼻息荒く語った所で、フーン。何の反応も期待できない。当時の縄文人には例え緑一色(役満)しかも線画のそれであっても、どんなに驚きだったかを説いた所で、年寄りの昔話になるのがオチである。この作品の今日的価値は、むしろその技術を活かしきったゲームシステムにある。

プレイヤーは、迷い込んでしまった異星の古代遺跡から、所々に落ちている酸素パックを補充しつつ急ぎ脱出せねばならない。この時間との闘い、プレイヤーが必死で迷宮内を動きまわるといふ要素なくしては、リアルタイム3Dという技術は魂を得ず、単に表現上の目新しきにとどまった事だろう。近頃は動かないポリゴンというのもままあるが

拾わねばならないのは酸素のみではない。弾薬も必要だ。なぜか。当然、敵がいるからである。しかしどこを見まわしても敵はいない。つまり、敵は見えないのである。画面わきに迷路全体を上から捉えたリーダーが表示されている。ただし壁は映らずに、敵と自分とアイテムの位置だけが把握できる様になつているのだ。プレイヤーはこれを頼りに、敵がいると思われる地点に弾をぶっぱなして倒すわけだが、果たして壁の向こう側なのか、そうでないのかは視点画面とあわせ判断せねばならないの

メーカー:アスキー/機種:PC-6001(要拡張カートリッジ)  
「AX-4オリオン・クエスト」に収録





京都府 卯月めい

である。これが何とも恐ろしい  
常に存在が意識されながらも姿の  
見えない敵 視界の制限という3  
D視点の性質と相乗して凄まじい  
恐怖と不安が押し寄せてくる 人  
間は存在そのものでなく、むしろ  
その気配に怯えるものと改めて  
気付かされる。

一方、「気配」も大切な要素で  
ある、つまり我々は現実で見るだ  
けでなく音、におい、風のゆらぎ、  
その他諸々を無意識に情報として  
受け取り、状況を判断している。

これらが補助的に表現されなけれ  
ば、3D視点は視界制限ゆえのと  
つぎの悪さだけが残ってしま  
う。3D人気の今、その点への配  
慮が足りないのは残念である。

リーダーを蠢（ウゴメ）く敵の  
ドットは、「デジタルな哀しみ」  
ならぬ「デジタルな恐怖」といえ  
るかもしれない。察しのいい方な  
らもうお気付きだろう。「見えな  
い敵」はまさに、「エネミー・ゼロ」  
に形を変え、受け継がれている。

（埼玉県 永沼純也）



パピコンとはキミも  
ナカナカ通ですね。

ふむふむ。編集部で「パピコン」  
と叫んだら、「僕が初めて買ったパ  
ソコンだ」「ゲームセンターあらし  
がベーシックを習ったやつ?」「ベ  
ー●ガの誤植は悲しかった」と声が  
返ってきました。「エネミー・ゼロ」  
と言えば飯野さんの初めて買ったパ  
ソコンもパピコンだったそーです。

## 「FFタクティクス」を見て、 今のスクウェアの行動に疑問

私は、はつきり言ってスクウェア  
がここまでするとは思わなかった。  
ついにゲームメーカーとして一番卑  
劣なことをしてくれたのには心底腹  
が立っています。そう、あの「ファ  
イナルファンタジータクティクス」  
です。7月下旬、Vジャ○プを何気  
なく読んでいた時、どこかで見たこ  
とあるようなゲーム画面。よくよく  
見たらタクティクスオウガとまった  
く同じゲームシステムをそのままF  
Fシリーズとして流用してる（よー  
にしか思えん）ではないですかっ！  
スクウェアがクエストからタク

ティクスオウガスタッフを移籍さ  
せたのは、新しいゲームシステム  
（？）の開拓を目指すのではなく、  
ただクエストで制作したシステム  
をスクウェアブランドとして発売  
するためなのか！…と思うと、や  
り方に納得いきません

たしかに、元クエストスタッフが  
移籍したのはスクウェアが大きな  
バックアップをしてくれて、ゲー  
ム開発にもっと力を込められるか  
ら、と考えてのことでしょう。しか  
し、私にはタクティクスオウガの  
システムを安易にスクウェアに売  
り渡したとは思えません。これが  
マリオRPGみたいに、スクウェア  
とクエストの共同開発でスクウェ  
アが販売したのであったならば、私  
はここまでのことは言いません。

スクウェアは本当に新しいゲー  
ムを作る気があるのでしょうか？  
SFC時代で斬新なアイデアを  
いっぱい見せてくれたのに、今で  
は他メーカーからの技術やノウハ  
ウをとってきて、それを自社の独  
自開発のように振る舞っているよ  
うな気がします。

そして、ユーザーのことも軽く



扱いすぎています。私たちがゲームそのものをどんな風に感じているのか、分かってないんじゃないでしょうか？ スクウェアも、他メーカーから移籍したゲームスタッフも、よく考えてほしいです…。

(京都府 梓理宇奈)



## 優秀なスタッフにはもつと…

あのタイトルに関してはそういった疑問が多く寄せられました。私も移籍後はもつと違った作品を期待していました。まさか、ああ来るとは…。せっかく素晴らしい才能のある人たちのだから、「FF」という名前とは別個の作品を作って欲しかったですね。「トバル…」に体験版を入れたり、スクウェアのクリエイターに対する考え方は少し疑問を感じます。

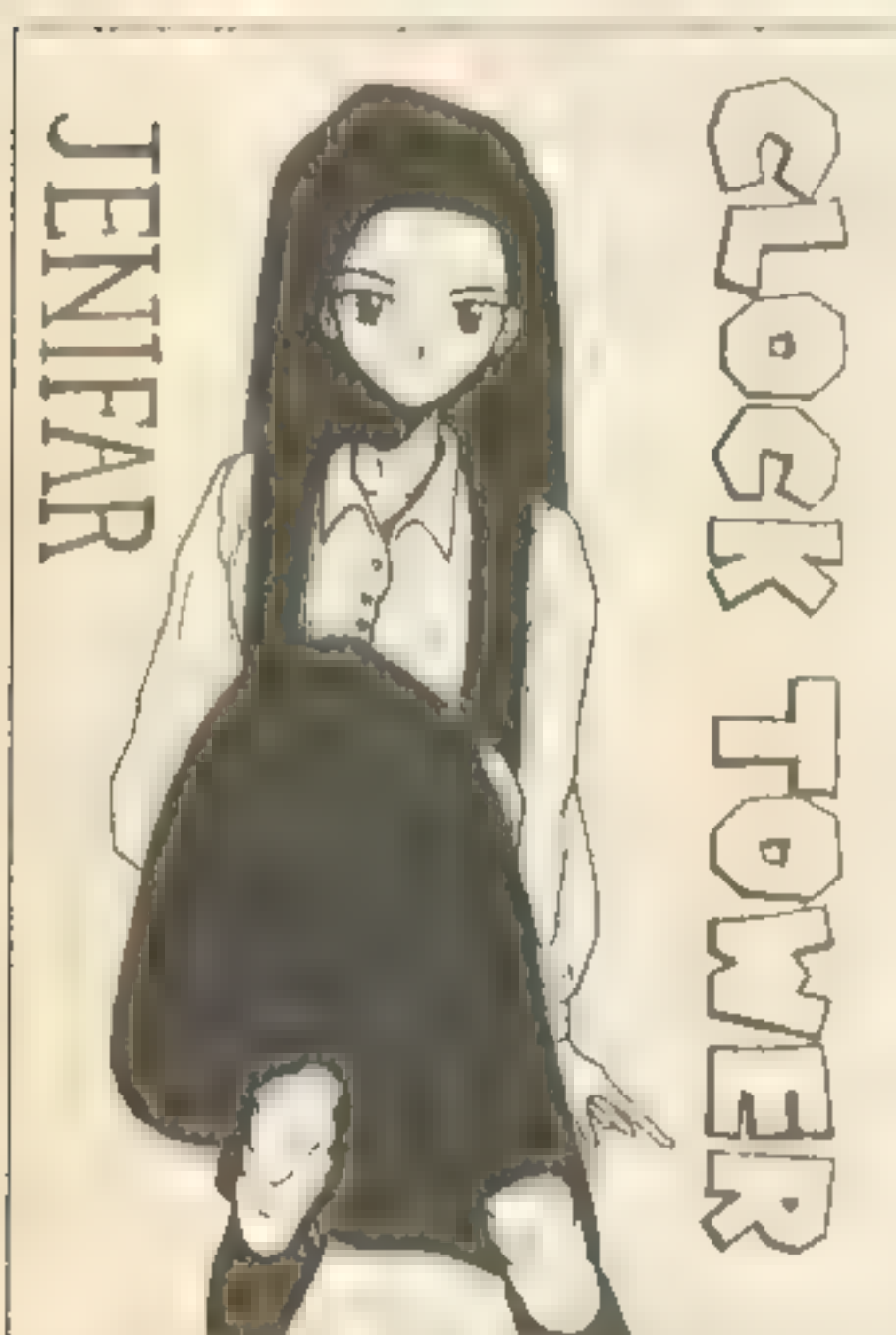
## 物語にとって本当に大切と思われる「分岐」について

人生はいたるところで分岐します。自由な選択があれば、運や実力で振り分けられる強制的な分岐もあります。そのつど我々は判断

し、戦って、その結果が人生をつくります。

「タクティクスオウガ」などは、まさにこの人生の一面を切り取って見せたゲームでした。自由な選択(文章形式)と強制的な分岐(戦闘)を次々にくり抜けることで、物語が生み出されるわけです。同じ形式のゲームに、ゲームブックがあります。「ファイティングファンタジー」シリーズに代表される文庫本のゲームで、「君の冒険はここで終わりだ」というフレーズを覚えている方もいるでしょう。両者はほとんど同じゲーム性を持つように思えます。

ところが、「ファイティングファンタジー」では戦闘や民が生か死かの分岐となるのにくらべて、「タクティクスオウガ」では、主人公に関する限りは戦闘が分岐と



神奈川県 ボーカル住職

しては機能しません。

主人公は「必生」なのです。死亡はゲーム上、拒否されます。主人公には死亡時のセリフがありません。蘇生呪文は(姉のカチュアさえ)主人公には行使できません。個性豊かな敵も、なんの反応も示しません。つまりところ、「君の冒険はここで終わりだ」という結末は用意されておらず、主人公には「生か死か」という人生の究極の分岐がないものとされているのです。

…スタッフが考えた上での表現だと思えます。しかし、「死」という結末は必要でした。殺し合いを主題とするゲームの義務でもあると思えます。分岐は描かれるべきでした。「ドラゴンクエスト」が成したように、クエストの哲学で



## 死は生と同じだけ意味がある

(茨城県 岡本卓也)

人生において、死は生と同じだけ意味がある、とよく言います。岡本くんの批評を読んでいてその言葉を思い出しました。死とは多くのドラマを持っています。ゲー

ムの出来が良ければ、それだけ気になる部分かもしれませんね。「タクティクスオウガ」、ゲームオーバーのフォントはかっこよかったけど。

さて、このコーナー。人気は結構あるんですが、極端に応募が少ないページなんです。届いた批評は残らず目を通して見えています。たとえ一回ボツになっても、負けずに何度でも投稿して下さい。実力のある方は、こちらから原稿をお願いすることもあります。

思っていることを文字にする、と、考えが整理され、より深い作品への理解につながると思えます。みなさんの批評をこれからも楽しみにしています。

## 各コーナーへのお便り、投稿は

〒104 東京都中央区新富  
1-15-4アルファ新富ビル5F  
(株)マイクロデザイン出版局  
『隔月刊ゲーム批評』編集部  
読者コーナー係まで

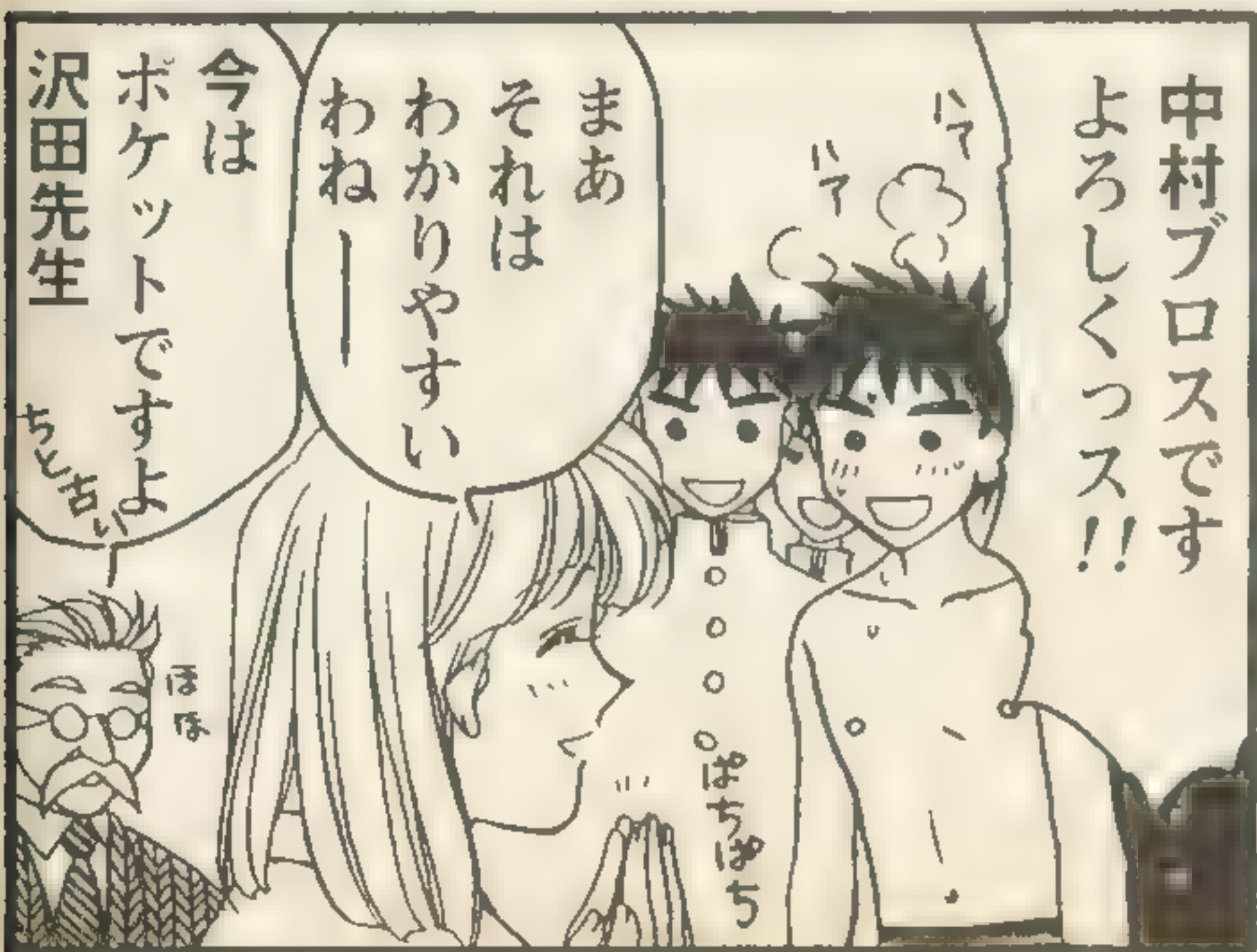
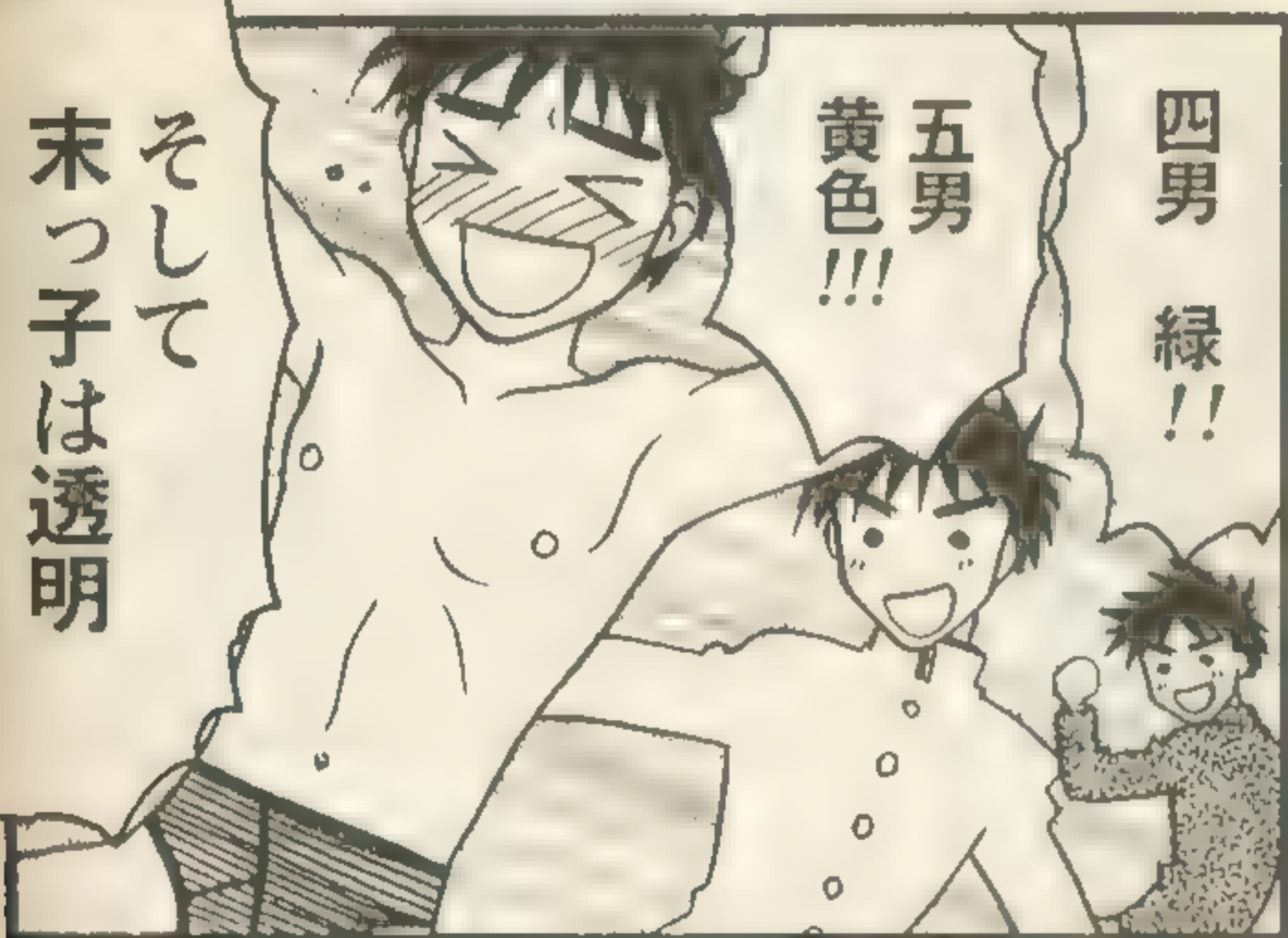
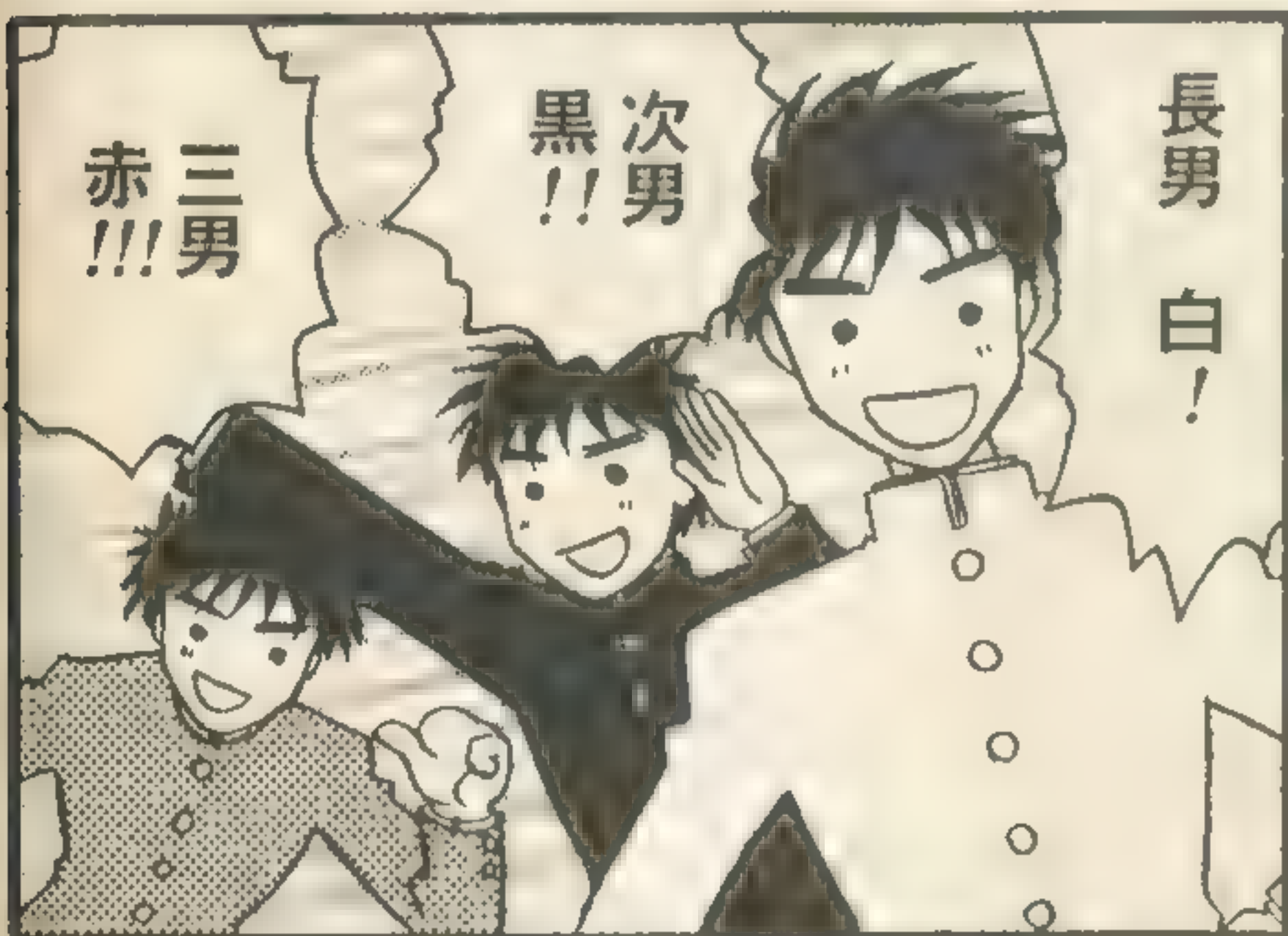
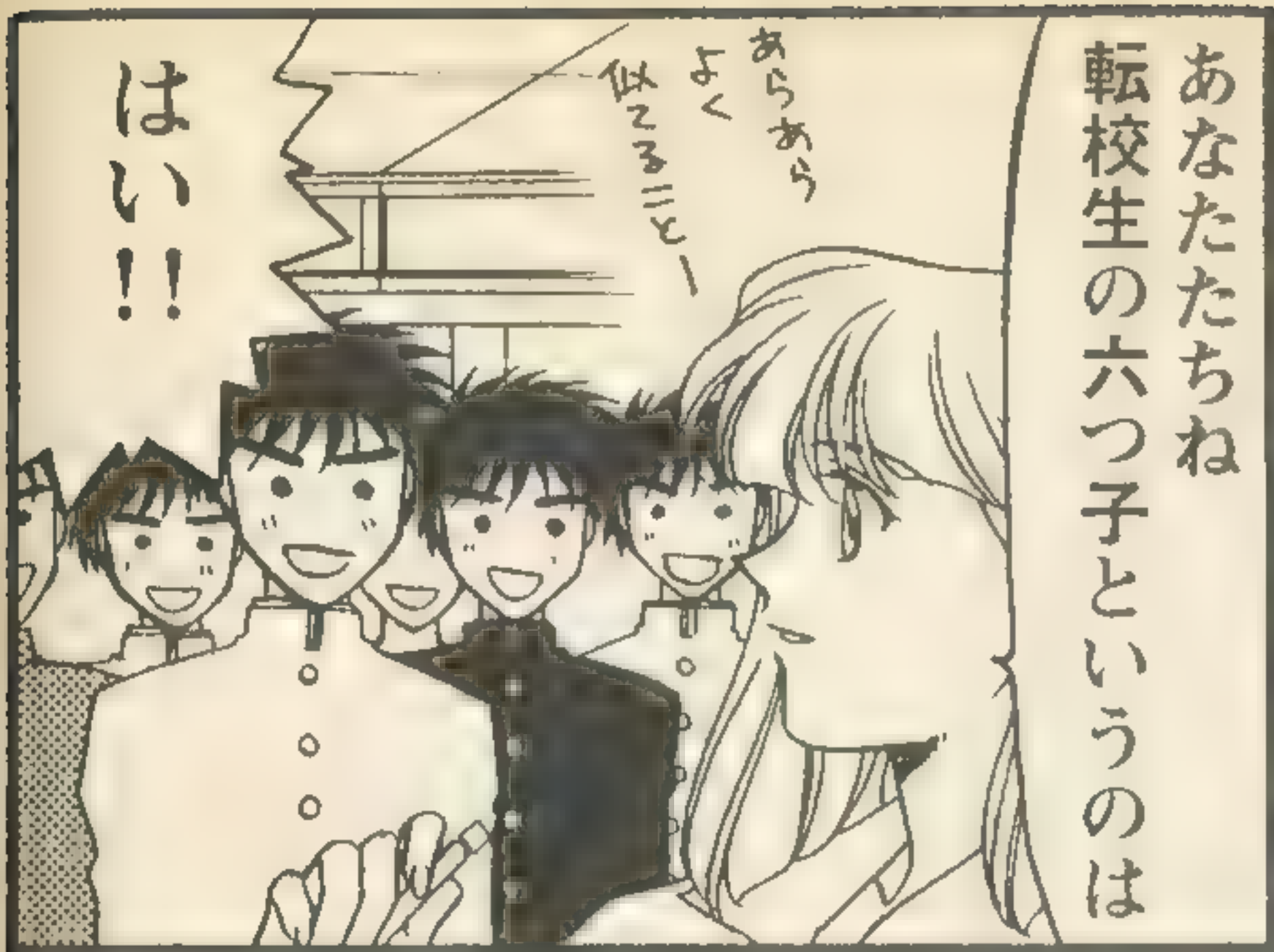
## 次回締切は

11月5日です。

タクティクスオウガ  
[S・RPG]

メーカー：クエスト/機種：スーパーファミコン/価格：¥11,400  
発売日：'95年10月6日





13

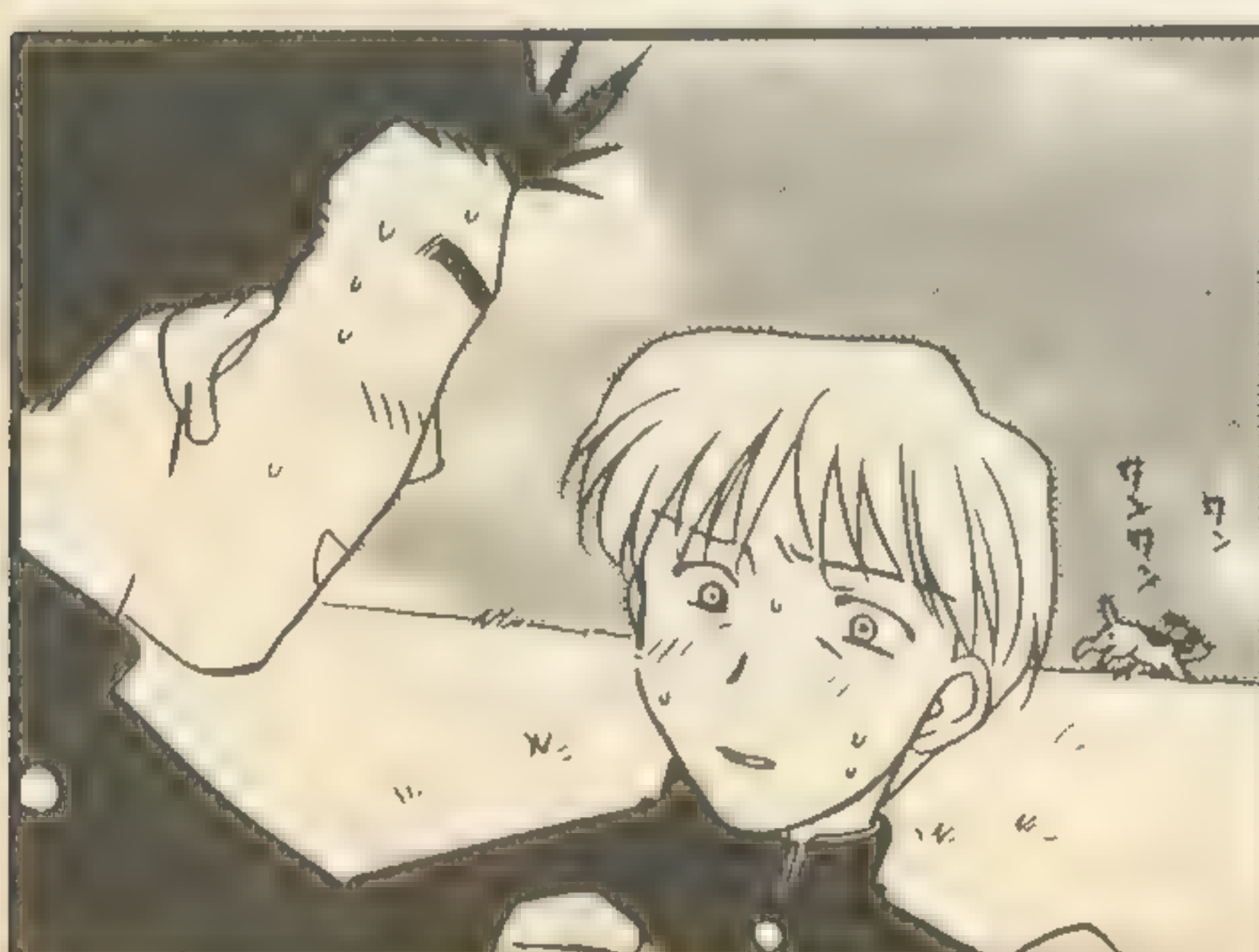
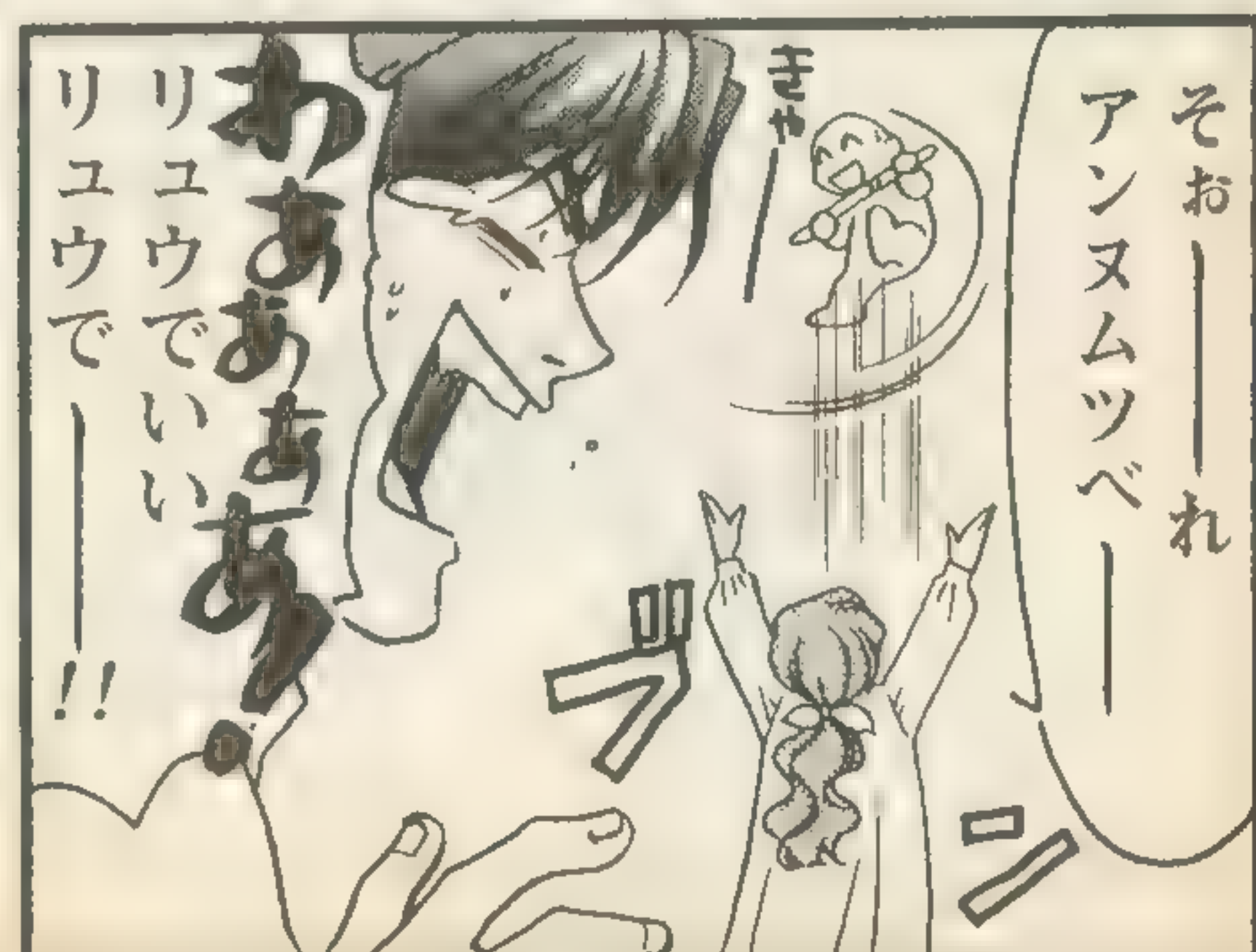
。 刻命館α主 7才を仕掛け 中 。



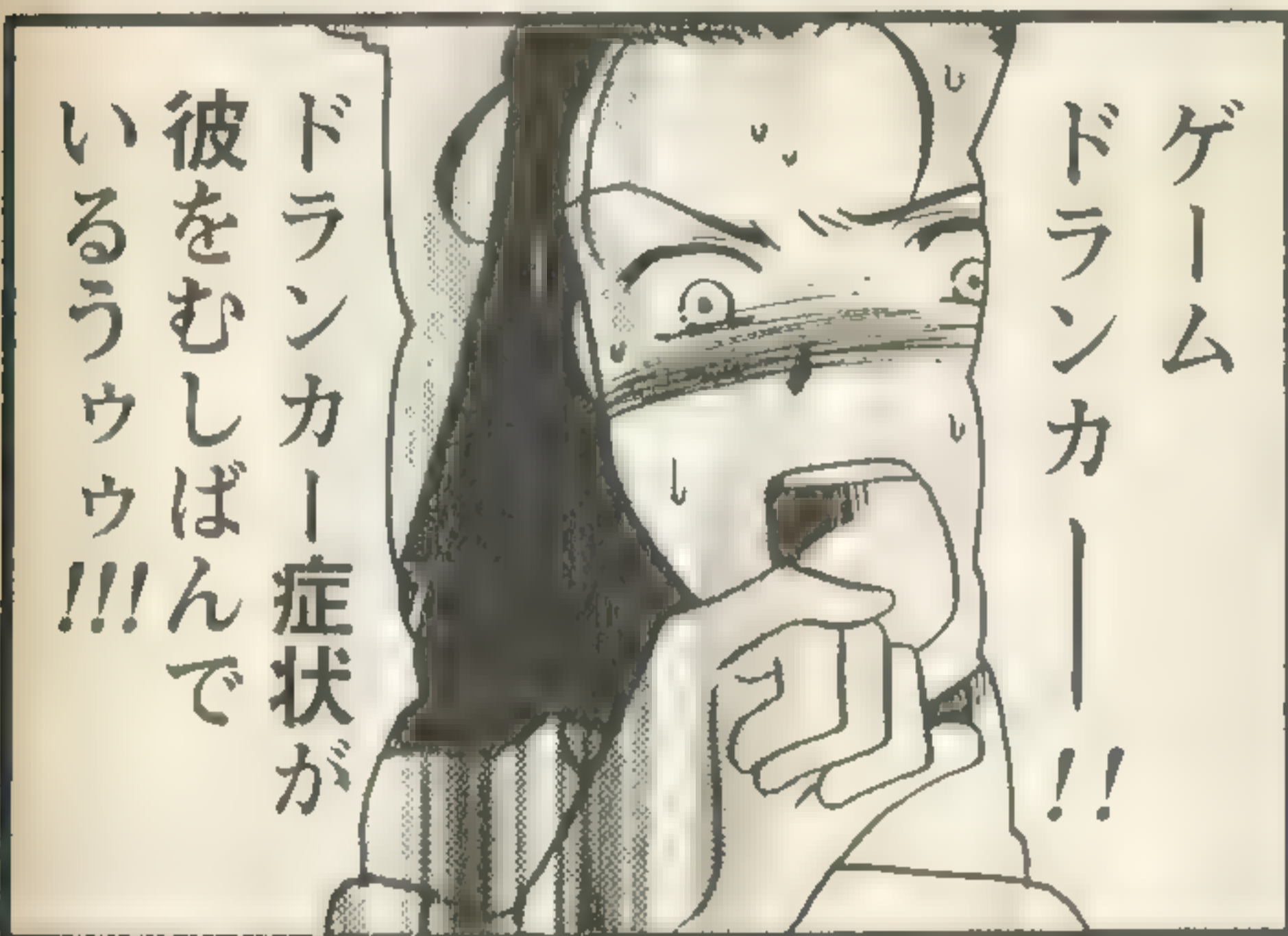
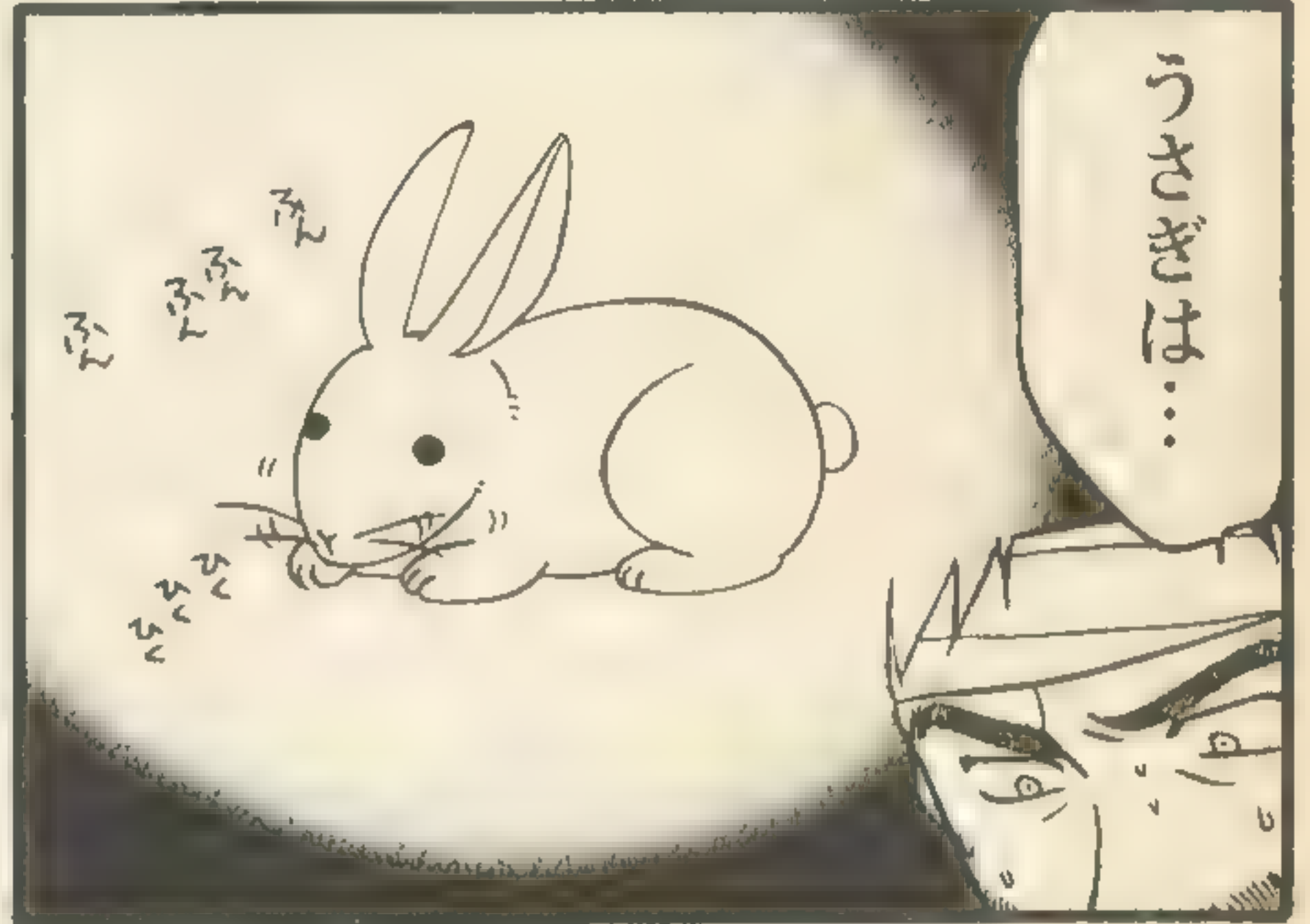
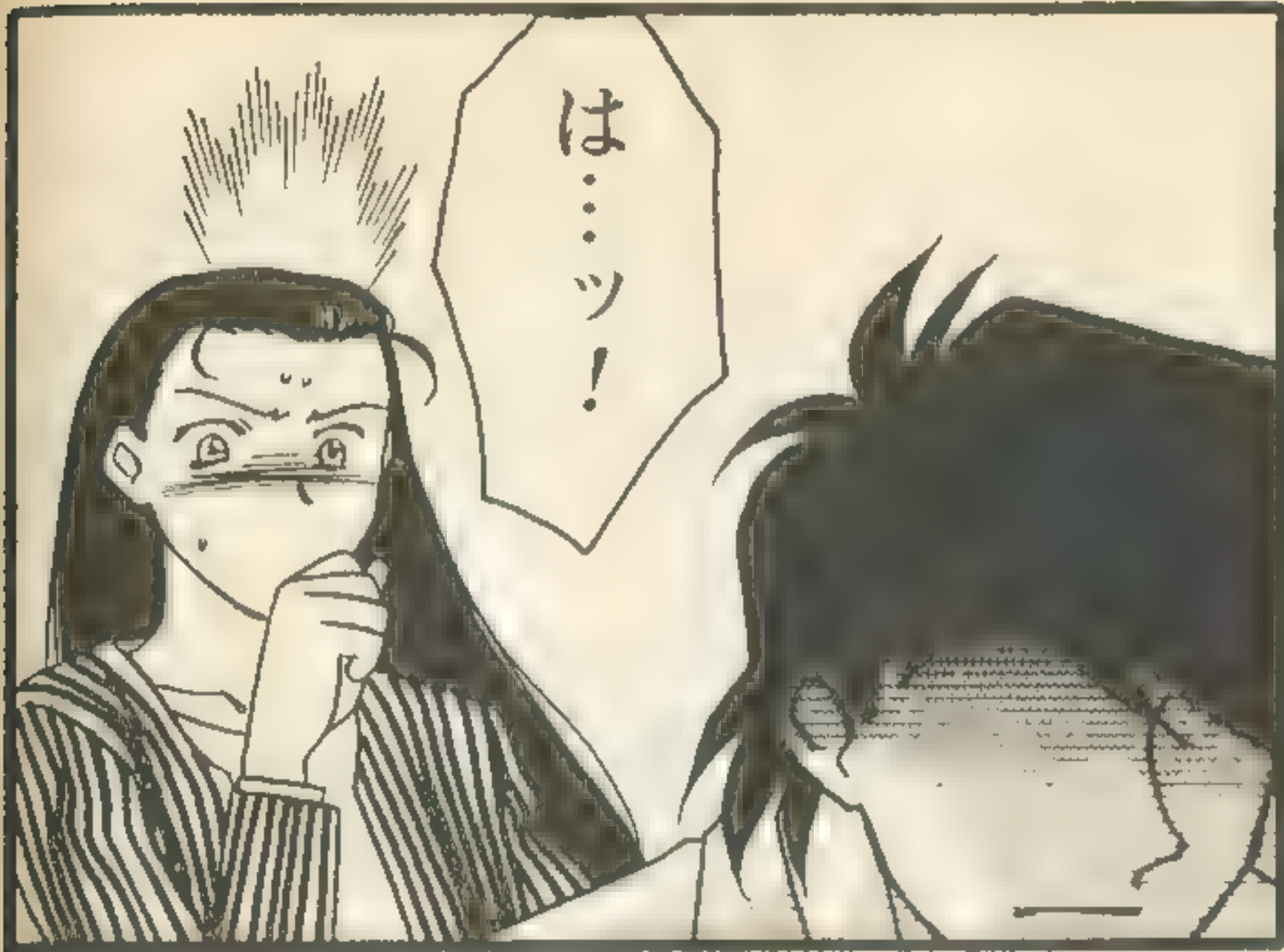
林家志弦  
SHIZURU HAYASIYA



女兒出産









さ  
どうぞ  
上がって…

いやー俺  
おまえん家上がるの  
初めてだよな  
キンチョーするなー

…あれ？

…何？ この  
矢印…

廊下には…

ああ…それ？

鉄格子・  
魔導クレーン  
・鉄のヤリ

の  
作動スイッチ

遠慮しなくて  
いいのよ…

今日うち  
誰もいないから  
………

ススス…

とか言いながら  
仕掛の向こうに  
まわるなよー!!!



# 『ゲーム批評』の編集方針

ゲームを批評するとは、ということなのでしょうか。  
数多く出版されるゲーム誌は、メーカーとの深い結びつきのために、  
ゲームソフトを公正に表現することが難しい状況にあります。  
私たちは、『ゲーム批評』を発刊するにあたっての指針を  
以下のように決めました。

- 広告を入れないことで、各メーカーとの距離を公正に保ち、  
『ちうちん記事』に類する原稿は掲載しない。
- ゲームソフトを、『商品』（企業力が評価を左右する）として  
よりも、『作品』（作者の優劣が評価を決める）としての立場  
をより重視する。
- 批評は、ゲームソフトを数時間プレイしただけで点数をつ  
ける、といったやりかたではなく、ソフトを終わらせ、作者の  
意図を読み取る努力を前提とする。
- 批評は、感想文でも中傷でもなく、建設的な考えのもとに行う。
- 批評は、主観に負うものなので、ひとりよがりになりがちだ  
が、広い視野を持ちその作品の状況を把握し行う努力をする。
- 批評にとりあげるソフトは、編集部がなんらかの価値あるソ  
フトと判断したものに限定する。
- 評者および編集部は、ソフト批評に責任を取り、事実誤認に  
ついてはすみやかにメーカーおよびユーザーへの謝罪を行う。  
だが、意見の相違については、納得いく回答が得られるまで、  
意見を撤回しない。

上記の方針のすべてを完璧に実現するには、  
私たちは力不足かもしれません。  
しかし、ゲームという文化の健全な成長のために、  
私たちは努力しています。  
そのための『ゲーム批評』なのです。

ゲーム批評編集部



## バックナンバー購入ご希望の方へ

書店で「ゲーム批評」が買うことができなかった場合、近所の書店でご注文頂くか、当社に直接御申し込み下さい。

### 申込方法

1. 本の代金と送料を、現金書留か切手代用で、
2. 郵便番号、住所、氏名、電話番号、欲しい本の名称、号数、冊数を明記した紙を同封の上、
3. 〒104 東京都中央区新富2-4-5  
NK新富ビル7F  
(株)マイクロデザイン出版局販売営業部  
までお送り下さい。

### ご注意

- 送料は1冊250円、2冊350円、3冊目以降1冊あたり50円追加して下さい。  
例 3冊＝400円、4冊＝450円
- 通常は申込が当社に到着してから発送までは1週間以内に行いますが、在庫が少ない場合1か月以上かかる場合があります。
- 在庫が完全になくなった時点で締め切らせて頂きます。その場合は、本の代金のみご返送いたします（送料は、返送手数料として頂戴いたしますのでご了承下さい）

<創刊号> '94 9月発行 760円(税込)

#### ■特集1 「ファンタジーは死んだのか」

●ファイナルファンタジーVIは本当に感動的な物語か？

#### ■特集2 「ゲーム業界内事件の真実」

<Vol.2> '94 12月発行 760円(税込)

#### ■特集1 「格闘ゲーム、神話の終焉」

●ザ・キング・オブ・ファイターズ'94 アイディアの勝利はすべてを覆い隠すのか？

#### ■特集2 「Hゲームの罪と罰」

<Vol.3> '95 4月発行 760円(税込)

#### ■特集1

#### 「次世代機を斬る！」

●セガの本気 セガサターン

●ソニーの自信 プレイステーションはか

#### ■特集2

#### 「ゲームスクールの実態」

<Vol.4> '95 7月発行 760円(税込)

#### ■特集1

#### 「帝王任天堂の悲哀と栄光」

●ウルトラ64はすべてを凌駕できるのか？

#### ■特集2

#### 「確信!! シミュレーションゲーム」

<Vol.5> '95 9月発行 760円(税込)

#### ■特集1

#### 「新世代ゲームの葛藤」

●アークザラッドは「新世代RPG」の扉を開けたのか ほか

#### ■特集2

#### 「ゲームの批評とは何か」

<Vol.6> '95 11月発行 760円(税込)

#### ■特集1

#### 「衝撃、キャラクターゲーム」

●魔法騎士レイアース キャラクターゲームにおける新しい道標 ほか

#### ■特集2

#### 「裏ソフトの「濃密」な生態」

<Vol.7> '96 1月発行 760円(税込)

#### ■特集1

#### 「RPGの本質とは何か」

●ドラゴンクエストVI RPG最高峰の説得力 ほか

#### ■特集2

#### 「決着!? サターン vs PS」

<Vol.8> '96 3月発行 760円(税込)

#### ■特集1

#### 「スクウェア幻想の真実」

●FFVII PS参入の衝撃! ほか

#### ■特集2

#### 「今が旬の制作者たち」

<Vol.9> '96 5月発行 760円(税込)

#### ■特集1

#### 「胎動…アドベンチャー」

●バイオハザード 体験する「恐怖」の可能性 ほか

#### ■特集2

#### 「ユーザーとメーカー 存在の示すもの」

<Vol.10> '96 7月発行 760円(税込)

#### ■特集1

#### 「ゲームは誰が作っているのか」

●私たちは誰を評価すればいいのか ほか

#### ■特集2

#### 「徹底! シューティングゲーム」

## ゲーム批評Vol.10号プレゼント当選者発表!!

ゲーセン事情プレゼント

テムジンウォール

プレート (1名)

神奈川県 岡嶋 大介

バーチャロン下敷き (3名)

栃木県 亀田 雅之

広島県 鳥居 仁

大阪府 山田 道

ゲーム批評編集部特製

うーちゃん福袋2号 (1名)

埼玉県

芳井実佐子

ゲーム批評Vol.10表紙

テレフォンカード (30名)

青森県 照井 陽子

宮城県 加茂 河

栃木県 堀越 秀一

茨城県 幕内 弘二

埼玉県 飯泉 一男

埼玉県 酒井 美香

埼玉県 須永 葉二

東京都

神奈川県

富山県

愛知県

高橋ひろみ

國枝 良章

森田 展浩

玉崎 亨

永井 勝也

柿本 洋平

大崎 護

岡本 珠緒

岐阜県

京都府

大阪府

日高 彰

増田 友実

臼田 尚司

月川 裕史

辻野 紀信

西村 暢敦

川元 正義

中山 陽子

岡山県

高知県

長崎県

大分県

鹿児島県

正岡 仁志

原 武司

平野 貴章

中島 みお

高田 聖也

中内田 僧一

野見山 美保

(敬称略)

なお、当選品の発送は10月10日までに終了しております。未着の方は編集部にご連絡下さい。ただし、'96年11月30日を過ぎてからのお申し出は無効となりますのでご注意ください

### お詫びと訂正

前号において以下の誤りがありました。読者及び関係者の方々にご迷惑をおかけしたことを深くお詫びするとともに、ここに訂正させていただきます。 ●P41: 佐々木明子氏→朋子氏 ●P43: セガガン→セガサターン ●P87: 横スクロール面→横スクロール面 ●P111 3段7行目: 「理解し、」→「理解し、そのメディア」



編集部から

今

回は、本誌の発売が遅れてしまい、本  
当に申しわけありませんでした。読者  
並びに執筆の方々に深くお詫び申し上げま  
す。9月末に本屋を探した読者の皆様ごめん  
なさい。今後、こういう事がない様、スタッ  
フ一同がんばります。…その言い訳ではない  
のですが、ゲーム批評初の増刊「飯野賢治の  
本」が出来上がりました。いや、もう死にま  
した。でも、その甲斐あってとても良い本に  
なったと思いますので、ぜひ見て買って下  
さい。他では見れないゴージャスなゲストも多数  
参加！

裸

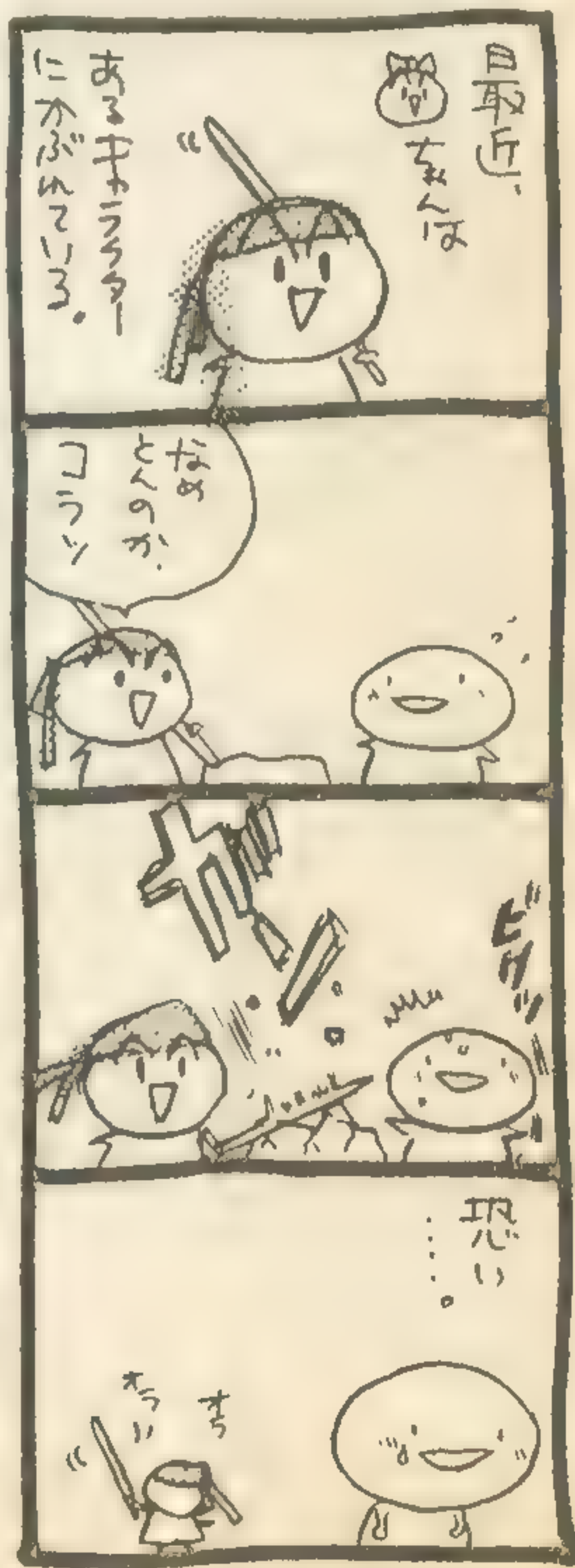
の大將放浪記（山下清著、ノーベル出  
版）を読みました。そういえば昔、大  
阪の小学校でバイトをしていた頃、一年生の  
女の子が「野に咲く花のように」と口ずさ  
んでいたのを思い出しました。「テレビで見  
たん？」と聞いたら「先生に教えてもらった」

ど

と言。いい話  
ですね。（小野）  
も一つ、古  
庄です。  
バーチャ3出ま  
したね。今回は  
ちよつと真剣に  
遊んでみよう  
と思ってます。  
バ

今

回は個人的に反省すべき点が多く、気  
分も落ち込みがちです。当分の間、慎  
ましく自粛して「内省の日々」（©飯田和敏  
さん）を送りたいと思います。時として軟化  
する自我の谷間に疲れた身を委ねるのも逆説  
的な進化への伏線ではないかと思う秋の空に  
彼岸花の虹が浸透していきます。  
（松井）



先

日、意外な場所で中古の洋書屋を発見し  
ました。そういえば、「死の蔵書」（ジョ  
ン・ダニング 早川書房）というミステリが  
グッ。本筋はともかく（失礼）、そこかしこに  
ほの見えるアメリカの古書店周辺様様が、翻訳  
モノ好きには堪えられません。  
（松平）

マ

ザー2が好きです。初めて「自分だけ  
の場所」に着いた時、安らいだのが印  
象的でした。故郷（フルサト）離れてはや半  
年。ようやく今まで自分と歩んでくれてた  
人の有難みに気が始めています。母上様あ  
りがとう!!そこも「自分の場所」です。（高橋）

ゲーム批評Vol.11

第3巻第7号通巻第14号

1996年10月1日発行

定価760円（本体738円）

STAFF

発行人 武内静夫

編集人 小泉俊昭

編集長 斎藤亜弓

副編集長 小野憲史

編集部 古庄浩二

松井 真

松平しの

高橋巨樹

アートディレクション 石井敏昭

デザイン 金子 健

柘植節子

刑部一寛

販売営業 長谷川安次

Special Thanks brahman  
co.,ltd.

印刷：大日本印刷株式会社

（株）マイクロデザイン出版局

〒104 東京都中央区新富1-15-4

アルファ新富ビル5F

TEL 03(3206)1641(販売)

FAX 03(3551)1208

振替口座：東京0-355688

禁無断転載

© MICRO DESIGN

Printed in Japan

ISBN4-944000-43-X

次回

月刊ゲーム批評Vol.12 は

11月30日発売予定



**第1  
特集**

ゲーム制作現場、徹底密着取材！！

**注目メーカー全特集 (仮)**

ゲームの質が変わりつつある。ゲーム自体に対する認識やイメージも変わりつつある。王者任天堂を押さえ走るPS。ソフトメーカーで構成されたCE  
激動期、注目ソフト、作品  
カプコン、手塚ト俱樂部から女  
ガを支えるク  
ミ・新章突入。  
WARP/KAZE  
ック9003ほか

**第2  
特集**

作品ク

創作活動の源  
どんな環境で  
今、人間がおも

**特別特集**

過去にあった不思議の恐怖。突然全  
いけない最終兵器

ソフト批評 (X-ME  
ピンボール ネクロ  
連載陣も絶好  
次回「隔月刊

※予告内容は都合によ

面白かった記事を目次の番号で記入して下さい (3つまで)

つまらなかった記事を目次の番号で記入して下さい (3つまで)

どんな記事が読みたいですか？

この本を購入した理由

あなたが今まで見た中で一番好きなゲームCMは何ですか

あなたの思う良いメーカーの条件とは何ですか

本書に対するご希望や気づいた点など、何でもけっこうですので書きください。

アンケートにお答えくださった方の中から抽選で30名の方に、  
今号の表紙イラストをデザインした、オリジナル・テレホンカードを差し上げます。



ゲーム批評Vol.11  
第3巻 第7号通巻第14号  
1996年10月1日発行  
定価760円(本体738円)

## STAFF

発行人 武内静夫  
編集人 小泉俊昭

# 編集部から

今

**今** 回は、本誌の発売が遅れてしまい、本  
当に申しわけありませんでした。読者  
並びに執筆者の方々に深くお詫び申し上げま  
す。9月末に本屋を探した読者の皆

なさい。今後、こういう事がない様  
フ一同がんばります。…その言い訳  
のですが、ゲーム批評初の増刊「飯  
本」が出来上がりました。いや、も  
した。でも、その甲斐あってとても  
なったと思いますので、ぜひ見て買  
さい。他では見れないゴージャスな  
参加！

裸版)の大將放浪記(山下清著、ノ、  
阪の小学校でバイトをしていた頃、  
女の子が「野に咲く花のように」、  
んでいたのを思い出しました。「テ、  
たん?」と聞いたたら「先生に教えて

## POST CARD

1 0 4 -



東京都中央区新富1-15-4  
アルファ新富ビル5F

**マイクロデザイン出版局**

隔月刊 | **ゲーム批評 編集部 Vol.11 アンケート係行**

フリガナ	P.N.		
氏名	職業	年齢 歳	性別 男・女
〒 住所			
本誌以外でよく読む雑誌名（複数可・以下同）			
最近面白かったゲームソフト名			
買いたいと思うゲームソフト名			
特集でとりあげて欲しいテーマは？			
ゲーム以外でいちばん興味のあることは？			

と

と一言。いい話  
ですね。  
(小野)  
もう一つ、古  
庄です。  
バーチャ3出ま  
す。



します。  
一報ください。



第1  
特集

ゲーム制作現場、徹底密着取材！！

## 注目メーカー全特集 (仮)

ゲームの質が変わりつつある。ゲーム自体に対する認識やイメージも変わりつつある。王者任天堂を押さえ走るPS。ソフトメーカーで構成されたCESAの登場。そして流通…。業界自体も変わりつつある激動期、注目すべきメーカーにスポットを当て徹底的に迫ってみる！！ソフト、作品、制作者、戦略、企業とは…。

カプコン、手堅くも実験を忘れない、華やかな格闘帝国／アトラス・プリント倶楽部から女神異聞録ペルソナまで多彩さを見せる才覚／セガAM分室、セガを支えるクールな奇才たち／ナムコ・大型筐体に見る老舗の意地／コナミ・新章突入。名門の新たな挑戦／ESP・動き出した異能集団  
WARP／KAZe／ZOOM／コンパイル／PIL／マックザウルス／オープンブック9003ほか

第2  
特集

作品を作る源を探る

## クリエイターの原体験

創作活動の源、その人を形作ったもの「原体験」。クリエイターたちはどんな環境で、何に触れ、何を感じて来たのか。作品は人が作るもの。今、人間がおもしろい。

## 特別特集

ちゃんと遊ぼうスペシャル！！

## バグ、仕様…それって何？

過去にあった不思議な仕様大全集。人物が消える！セーブデータが消える！ミラクルの恐怖。突然全ての時間が止まる！動かない主人公たち。やっちゃダメだ！押してはいけない最終兵器。そんな「特別仕様」の大特集。まじめに考えよう。

ソフト批評 (X-MEN VS ストリートファイター、ウォーザード、女神異聞録ペルソナ、デジタルピンボール ネクロノミコン、サクラ大戦、機動戦士ガンダム外伝I、アークザラッドIIほか)、

連載陣も絶好調！！

次回「隔月刊ゲーム批評」は

11月30日発売予定



『ゲーム批評』は公正な立場を確立するため、  
広告をいれません。

(ゲーム批評編集部)

ISBN4-944000-43-X C2076 P760E

©MICRO DESIGN Printed In Japan

平成8年10月1日発行第3巻第7号通巻第14号 発行人：武内静夫 編集人：小泉俊昭 発行所：マイクロデザイン出版局 〒104 東京都中央区新富2-4-5 TEL 03-3206-1641 (販売) FAX 03-3551-1208 まゆす

定価760円(本体738円)